

軟體世界
新GAME熱報
陸空戰將・另一個世界Ⅱ・魔眼殺機Ⅲ
百戰天龍一秘技天地
笑傲江湖破GAME六式・笑傲江湖平之不敗
笑傲江湖削筆法・麻雀俄羅斯修改法
魔眼殺機Ⅱ一直殺大魔王
製作單位現身說法
射雕英雄傳
GAME林秘笈
笑傲江湖令狐寶典
遊戲攻略
奇妙大百科實驗日誌大曝光(下)
國王密使VI一希望之旅完全攻略(上)
遊戲精品店
創世紀7第二部一巨蛇之島
遊戲獵人
蠟像館之謎・瘋狂主宰
小辣椒的時空冒險
B－17飛行堡壘
紅色帝國警世錄・巴頓之逆襲
赤色太平洋・宇宙傳奇V
惡魔禁地・龍穴歷險記・西洋棋王
大型電玩遊樂場
餓狼傳說Ⅱ
硬體世界
畫面狩獵者一 秀圖程式篇(下)
PC GAME最新情報
SOFT WORLD
51
1993年6月號
全省電腦經銷商、書局均售 NT$80元・HK$30元
軟體世界雜誌
本月特稿／新GAME熱報——陸空戰將
第51期



亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北市)
詮 民(02)596-2935
捷 宇(02)305-6034
捷 宇(02)311-0902
捷 宇(02)321-8663
世 昌(02)392-7588
天 利(02)361-5127
昇 宏(02)312-1705
世 詮(02)535-1746
華 沙(02)935-5753
和 豪(02)321-0471
佳 訊(02)368-6066
立 龍(02)322-5656
欣 揚(02)735-3821
及 時(02)732-9299
通 化(02)705-0718
天 青(02)823-8778
金 訊(02)564-1692
普 惠(02)915-7749
弘 鴻(02)936-2956
台 鋐(02)657-0213
峰 質(02)735-2820
東 譽(02)717-7245
(台北縣)
盧 洲(02)285-9903
揚 捷(02)623-7000
學 訊(02)673-2668
台 泰(02)996-0695
紳 普(02)988-9353
三 康(02)952-3416
隆 盈(02)955-2467
駿 燁(02)928-0508
麥 爾(02)929-0506
(宜蘭區) 56-9772
人 人(039)33-2944
萊 特(039)32-6365
麥 特(039)32-6365
智 洋(039)38-4083
世 鵬(03)336-2395
仕 光(03)452-7228
友 友(03)458-3372
英 特(03)335-2509
李 安(03)425-8000
(新竹區)
龍 雲(035)78-4288-9
東 美(035)88-7439
康 泰(035)59-7308
三 節(035)24-0638
恩 仕(035)71-3013
戴 思(035)34-0639
英 特(035)25-6772
(苗栗區)
殷 全(037)62-2068
後 龍(037)72-8720
達 陞(035)55-3346
(花蓮區)
信 興(038)33-9402
(台中區)
員林藝術(04)8343969
田中吉的堡(04)8752869
溪湖君古(04)8855572
斗南吉友(05)5960372
博王(05)6335676
彰化凱勝(04)7223766
千凱(04)7254284
李安(04)7234010
和美曙光(04)7553139
鹿港尚品(04)7771077
台中華安(04)3291743
宇相(04)3894590
學盟(04)2554517
欣宏(04)3305235
亞震(04)2373900
亞紀(04)2237247
州全(04)2374320
一佳(04)3899876
開源(04)3275222
亞歌(04)2529576
天奕(04)2373489
中信(04)3273639
太平世欣(04)2773536
富太(04)2125076
草屯日盛(04)9336959
勝豐(04)9355553
南投隆昌(04)9992223
好永祥(04)9225558
佳鶴(04)9238665
后里致成(04)5571268
大甲行家(04)6869751
清水龍盟(04)6222373
大肚啓達(04)6991275
竹山鉅揚(04)9649000
豐原家信(04)5250535
鼓豐(04)5260590
(雲林區)
明 白(05)534-6005
(嘉義區)
盟 統(05)222-2737
台 大(05)224-1686
良 威(05)370-2350
巨 鵬(05)225-6431
中山店(05)225-7761
博 愛(05)232-2031
亞西亞(05)278-2227
(台南區)
早 陽(06)234-4382
傑 登(06)226-8862
德 鑫(06)253-1426
暢 蓮(06)226-5208
優 品(06)236-3620
大 洪(06)274-7761
群 達(06)635-6707
展 易(06)723-0518
惠 青(06)237-1317
(高雄區)
信 光
(鳳山)(07)741-3468
(左營)(07)582-1763
(建國)(07)222-9316
上 正(07)742-1235
鵬 鑛(07)222-2270
不二家(07)363-8703
約納昇(07)385-7648
宏 大(07)622-4816
上 允(07)802-2638
東 茂(07)661-3326
鑫 昇(07)551-1565
國 康(07)216-3980
上 格(07)713-3920
晶 球(07)381-4243
上 欣(07)812-2133
久 醒(07)222-9191
五福店(07)272-7365
鳳山店(07)742-2651
台南店(06)258-3591
屏東店(08)723-8991
正 通(07)251-3411
林 記(07)251-1963
信 星(07)725-8779
欣 亞(07)351-5762
久 大(07)703-2458
風 豪(07)386-4321
紀 霖(07)642-1147
(屏東區)
滿 可(08)788-1347
亞洲學苑(08)722-8531
安特寶(08)737-4735
勝 源(08)775-2225
百 可(08)779-6532
理 想(08)753-2962
維 正(08)765-6848
亞 力(08)776-1792
(澎湖區)
安 安(06)927-1263
(台東區)
北 湖(08)933-5398
(金門區)
理 想(0823)32531

編輯室報告

感謝讀者的鼎力支持，最近幾期軟體世界雜誌的發行量明顯激增，本刊將於下期（52期）擴增爲144頁全彩印刷，以更豐富的內容回饋讀者對本刊的厚愛，而價格仍維持原價，主動嘉惠讀者，請大家告訴大家。

攻略本叢書——魔界召喚中文版攻略單行本正全力趕製中，內容必然足以讓各位在魔界征戰中無往不利，讓你從此不用懼怕魔界的召喚，全書一改魔眼殺機II單色攻略單行本的製作方式，本月正式推出，限量發行，敬請密切留意。而喧噪多時，劇力萬鈞的福爾摩斯探案中文版也將於7月初隆重登場，各路推理高手，名探仕紳趕快找出塵封已久的放大鏡、鴨舌帽、煙斗……準備接手7月份的懸疑大案吧！

軟體世界交誼廳自開張以來，已有多人來函惠顧，其中有些還是常客，小店草創不久，蒙各位抬愛特此感謝，能爲各位GAME林同好搭起友誼的橋樑，有緣結爲GAMEMATE是小店最大心願，已經來函而未刊出者，小店自會儘速刊出，請勿再次來函，爲求機會均等，每人以刊出一次爲限。（來函內容格式，請參閱P.113）

在此告訴各位玩家一個好消息，諸位引頸蹺首、期待已久的超級強片——陸空戰將終於堂堂上市了，雖然出片的過程幾經波折，只能用「千呼萬喚始出來」來形容，不過只要看過它的畫面和音效及遊戲架構，相信你會覺得一切的等待都是值得的，以往憋出來的悶氣，也都煙消雲散，現在的心情是一片屬於陸空戰將的萬里晴空。雖然在國內上市可能還要一些時日，不過本期的新GAME熱報陸空戰將特別爲你作第一手的報導，現在趕快先翻到第22頁吧！

在魔眼殺機II中擊敗大魔王專恩所化身的魔龍後，各位魔眼殺機的征戰高手們又有一展身手的好機會了，魔眼殺機III的冒險故事還是由深水城開始，整個介面延續前作，只做了少許的改變，詳細情形請看新GAME熱報魔眼殺機III（P.26）

在笑傲江湖結局東方不敗露面之後，有很多玩家詢問東方不敗的推出日期，不過現在是郭靖與黃蓉獨霸武林的局面，東方不敗出片的日期可能要排在射鵰英雄傳之後了，爲此本社特地邀請到射鵰英雄傳的製作人李國彰先生來爲您現身說法（P.44）。江中斬蛟、雪中射鵰原本就是令人津津樂道的英雄行徑，看來，這些大快人心的英雄事跡不久就將流傳在你我之間，醉心於武俠奇情冒險遊戲的讀者，可千萬別錯過了。



軟體世界

目錄



中華郵政南臺字第525號
執照登記為雜誌交寄
行政院新聞局
出版事業登記證局版臺誌字8603號
中華民國78年4月創刊
每月8日出刊



1993 6月

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／李俊賢
編輯／
沈懿慧、陳禮英、陳婉君
廖鴻嘉、蔡毓麟、許宏銘
資料處理／曾玉琴
美術主編／郭美玲
美術編輯／
葉秀娟、劉信良
編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥
劉瑋、楊淳妃、陳俊介
美術支援／
林俊宏、孫榮隆、郭淑芬
林慧玲
特約作家／
吳謙諒、李莉莉、郭宗勳
朱學恒、卓挺然、鍾凱文
涂國振、劉興澤、吳忠晉
葉明璋、劉昭毅、李永治
羅國宏、傅鏡暉、蘇經天
曾昭奇、王彰懋、吳昱甫
劉建合、呂維振、葉宗明
林政翰、黃文龍、辛建周
侯育宏、俞伯翰
駐美特派員／亞佛列德
法律顧問／
遠東法律事務所陳錦隆律師
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
社址／
高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／高雄郵政28-34號
服務電話／07-3841505
照相打字／
創意電腦照相排版公司
製版印刷／
秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號
高雄總公司／
高雄市三民區民壯路61號
(07) 384-8088
台北分公司／
台北市南港路二段99-10號1F
(02) 788-9188
台中分公司／
台中市西屯區洛陽路148號
(04) 323-7754
香港分公司／
香港九龍深水埗海壇街163號
銀海大廈1F B.C室
002-852-7280999(傳真號碼)
002-852-7292781(電話)

操作：鍵盤／搖桿／滑鼠
記憶體：1024K RAM
機種：IBM PC（386以上機種，需硬碟及一台1.2M磁碟機）



強片預告

美國職棒與台灣、日
從「明星職棒」極佳的畫面、縝密
你可以親身與接觸到美
並親自下場擔任

- 更親切、人性化的設計，數座美麗整齊的球場，任您挑選
- “我行我素”自由安排各種狀況。親自上陣控制各打者、投手及守備或動腦不動手扮演
- 特別放大的精彩重播畫面，以動畫方式顯示，流暢帥氣。而穿插遊戲
- 考慮現實棒球賽資料的平衡性，球員打
- 將許多職棒明星的大頭照搬進電腦中，眞
- 快速模擬架構，能在數十分鐘內模擬完所有球隊在
- 可控制投手球路，除了快速球、曲球、變速球、還各有
- 遊戲中任何時候，皆可指示電腦依歷史紀錄
- 與大聯盟相同，在9月1日限制
- 可自組一支完點球隊。並可由



價格：NT$480元
音效：魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
顯示：VGA

本的職棒有何不同？
的構思、模擬眞實的球場狀況中
國職棒隊伍的運作情況
打投者或經理人！

。操作簡化，球賽中不會手忙脚亂，如有滑鼠，更加靈活。

經理，以戰術〝顚覆〞全場。有動作之快感，又可讓自己的球隊擁有各種獨特的戰術取向。

中的裁判動作、滑壘、撲、跳、封殺、盜壘等漂亮畫面，讓遊戲更生動。

投狀況及受傷、體力情形大致吻合實際。

人員事的內容及其紀錄，表現完全提供。

一球季中162場，長達約2000場次的比賽。

其〝秘密球路〞，如指叉球、伸卡球、螺旋球及卡通球等。

或本球季模擬紀錄，挑選球員參加明星對抗賽。

解除後，可有40名球員上場比賽。

第一代輸入一支球隊或一個聯盟。

SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.



Pepper's
ADVENTURES
in time™



辣椒姑娘拯救美國 傻氣狗狗也來幫忙

富蘭克林快快覺醒 轟轟烈烈闖番名堂

進入故事，你變成了一位好打抱不平的小女孩佩佩，眼看著科學家叔叔瘋狂地荼毒著歷史名人富蘭克林，混亂歷史進行的關鍵，一股怒氣之下不小心栽進了時光機器內，和愛狗一塊兒展開一段令人捧腹大笑又不失教育意味，解謎動腦的旅程，深入歷史發生的當年，好好的上了一課。

百廢待舉的年代，原是人們好好努力一番的時刻。這時美國人民正在英國人的高壓管轄之下，可是人們沒有抵抗，卻只是醉生夢死著，情侶拌嘴、兄弟偕伴遊玩，更糟糕的是眞正爲國爲民的富蘭克林，每天竟也無所事事的洗露天浴。你的任務就是挽回被瘋狂叔叔弄亂的這一切，喚醒整個費城，讓人們與政府對抗！首先，必須讓富蘭克林振作起來。

遊戲在某部份分爲人、狗兩條行進路線。你的狗狗爲了追貓被人帶走，所以劇情加入了狗的場景，牠可愛又淘氣的動作及表情，幫了佩佩不少忙，也增加了笑點。隨著遊戲進行，玩者除了能了解當時的情勢，更能知道富蘭克林的生平及其偉大的發明，如風箏／鑰匙實驗、避雷針、來頓瓶儲電原理等，還有其從小到大的事蹟。另外，接觸十八世紀的人們，與其聊天，交換訊息，也是蠻新鮮的。

由於怕某些歷史相關字彙太過艱澀，還提供了立即查詢訊息中關鍵字的功能。而〝事實〞指令又可隨時告訴你遊戲中物品是否符合其年代。

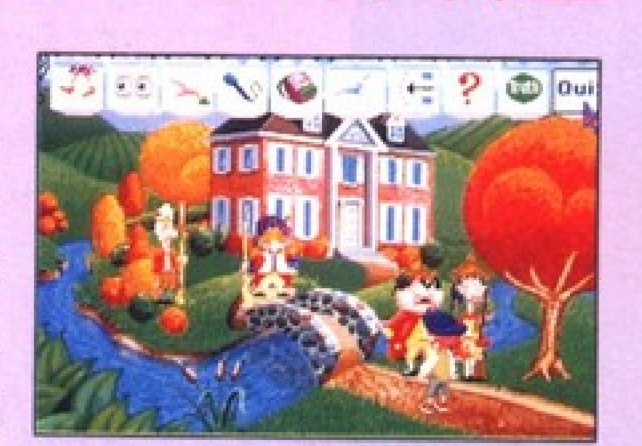
共有六段各有主題的歷史故事待你發掘，每段皆有待解之事及待尋之物。在每段事件結束後，會有數道考題，請你回答，答案嘛！就在剛剛完成的一段故事裡。

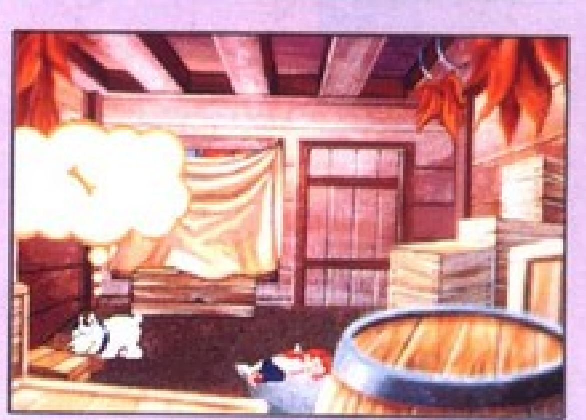
一面咀嚼回味著美國人極欲脫離英國統治的當代精神，一面爲大家解決難題。那個瘋狂叔叔也不忘穿插遊戲裡，把你傳到富蘭克林小時候裝神弄鬼玩一下，又亂傳回來。

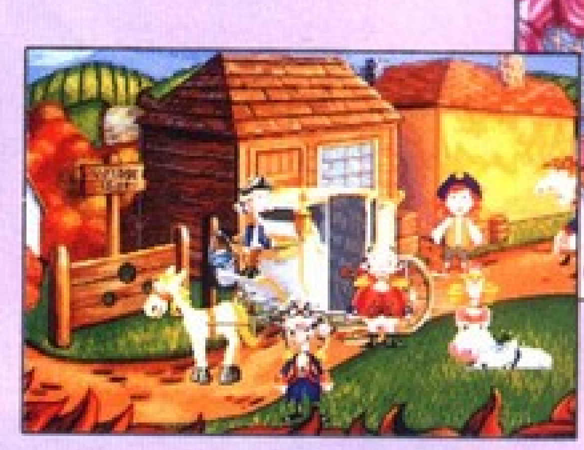
爲了富蘭克林及救回你的狗狗，你一個小女孩又要扮男裝，又要連哄帶騙，還要親自參與實驗，嚐嚐被〝電〞的滋味。

酸甜苦辣的感覺，將一直伴你到遊戲結束，且看這小女孩如何一一招架吧！

祝您玩得快樂！







記憶體：640K RAM

操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠

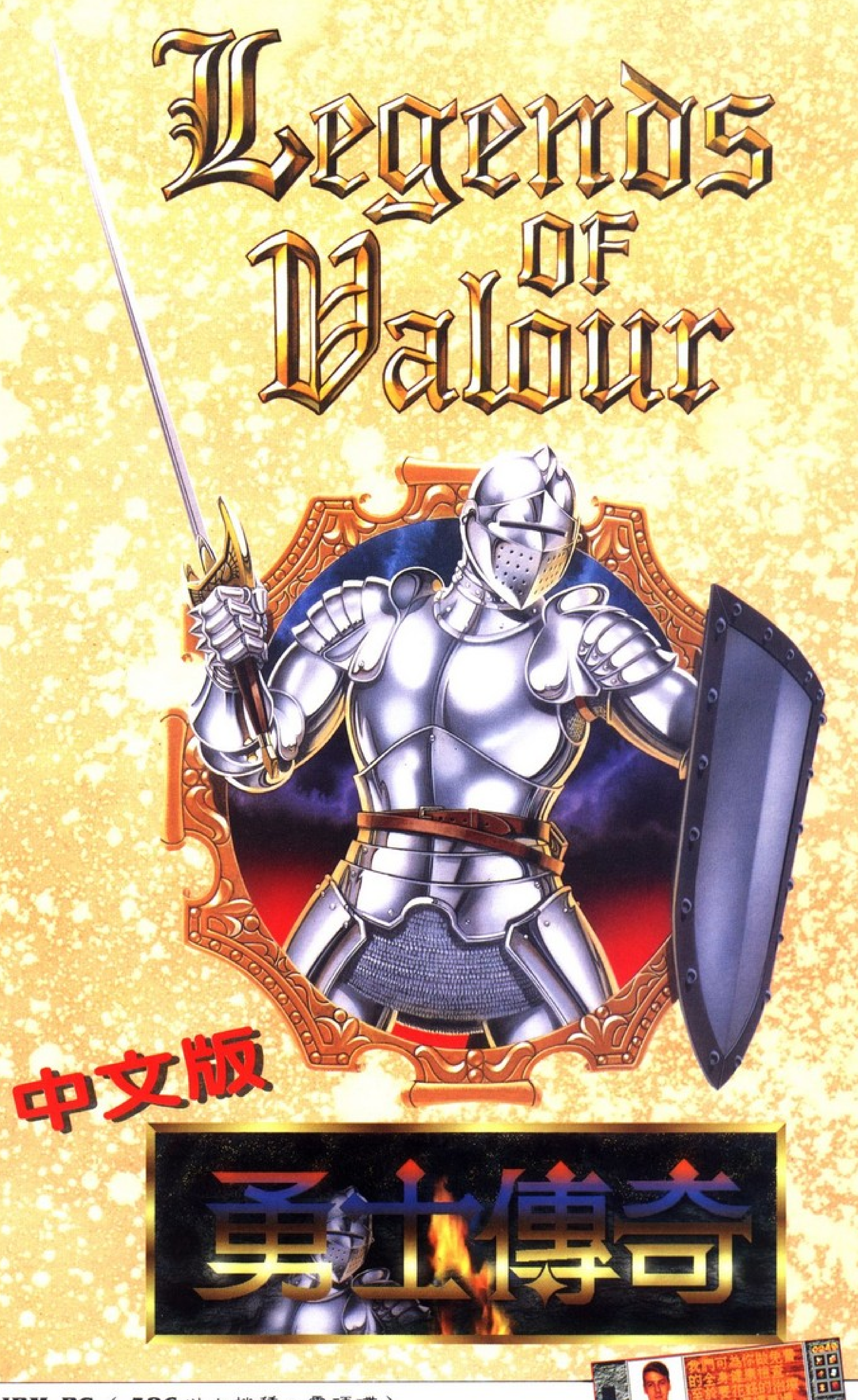
音　效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32

價　格：NT$ 480元

機　種：IBM PC（286以上機種，需硬碟及一台1.2M磁碟機）

顯　示：EGA／VGA




Legends of Valour
中文版
勇士傳奇
SSI

奇俠冒險立大功　黃金美人一手抱　你羨不羨慕呢？

冒險再冒險，
這完全是一個自由的探險樂園。
沒有任何固定任務，
你可以整日閒逛而餓死，
也能接下許多任務賺他一票，
不管是送東西、找東西，
什麼事都插一腳。

但是這城裡可不是沒有法律的，
執法者要抓你罰你，
你就得乖乖認栽。
白天行動可以自由一點，
到了晚上就盡量不要亂跑。
這裡雖然有許多淘金機會，
可你也必須摸清竅門才行，
城中有大小公會數個，
爲公會跑腿就有好處，
不過必須通過難易不同的考驗，
才能成爲正式會員。
而你從城中旅館酒肆裡的留話，
也能找到某些賞金豐厚的工作及表哥那撲朔迷離的留言。
別忘了你來此的目的是爲了找到大力推薦此處好上加好的表哥，
你得在這曲折龐大的街道迷陣中穿梭，
辦好事情，
並與來往行人交談以獲得有用的訊息及生活的趣聞。

你將面臨的是一個複雜的小型社會，
這裡龍蛇雜處，
有外地人（像你）、流浪者、本地人，
你不了解這裡的律法、國王是好是壞、治安如何，
甚至會不會有人看你不順眼就劈你砍你。
所以當你自在地沈醉於酒色財氣時，
也要注意這裡是有一股惡勢力存在的，
夜晚出沒的怪物，
可是比白天的人類粗暴百倍。
據說整座城之下，
就是另一個地下城，
也是怪物大本營，
其迴繞難解的迷宮地勢，
比地上猶過之而無不及。

以自己本身的視野，
流暢的走在這3D立體的城市中，
你會發覺自己簡直溶入了遊戲之中，
可向迎面而來的人打招呼或開打。
全中文的訊息，
讓你自由與人交談，
由話中了解其職業、要去那裡、做何營生或問問路，
而且還能賭一把、接受醫療、吃飯飲酒或到劇場串上一角。
除了白天黑夜交替，
城中新奇的計日方式也將帶給你每天不同的冒險機會。

在揮劍斧戰鬥之餘，
也能尋獲魔法物品，
或至魔法公會習得魔法及小偷公會習得妙手破鎖法。
圖形指令操作，
並貼心的附上自動繪地圖功能。
萬事皆備，
只待你鼓起熱情及勇氣上路了。

★遊戲內附美觀奇妙的雷射立體貼紙，數量有限，動作請快！



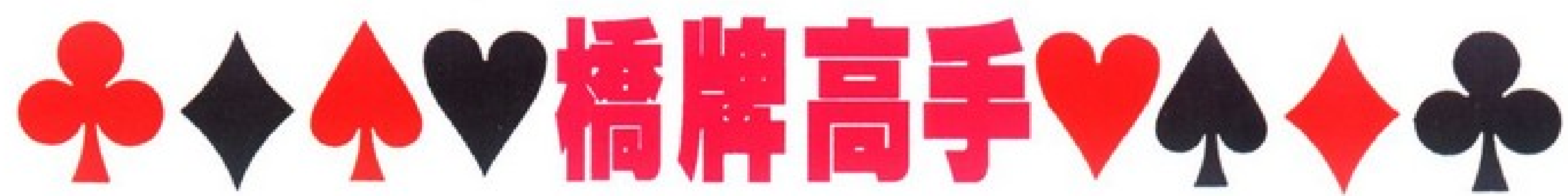





序
走進這裡，就像顫巍巍的打開一部恐怖奇幻小說，你踏進的境地，是橫越時空，交錯進行的。
家族的詛咒，促使你不得不冒著一死的危險，闖他一關。這裡到底有些什麼？你那失蹤多年的孿生兄弟又還活著嗎？一波又一波的恐懼不斷敲打著你好奇又害怕的心。一重又一重的疑惑，只有親入蠟像館，才能解開……
WAXWORKS™
ACCOLADE™
蠟像館參觀目錄
<可不按次序，任意入館>
⊙蠟像館本身數間房室。
⊙古埃及地下城－地下數層，與埃及人鬥智、鬥力，並救出一位公主。
⊙殭屍墓園－滅絕邪惡勢力。
⊙礦坑－尋覓，向巨大植物異形宣戰。
⊙倫敦街頭－霧裡，破解開膛手傑克做案之眞相，告訴大家。
蠟像館之謎
強片預告
《註》延聘國外一流師傅，手工精製蠟像人形，栩栩如〝生〞膽小者勿上門。



BRIDGE MASTER



打橋牌，你在行！
可是，你知道要如何挑一個適合你的橋牌遊戲？

嗯！它一定得有以下特色：

★可隻身與電腦對抗或邀齊 3 名朋友，經由網路或 Modem 連線對抗。

★指引、協助及分析指令，在你為了叫牌或比賽不知所措時，給予適當的提示及策略。

★ VGR 錄影功能，除了能重看一次叫牌過程，並能重播整盤打牌情況。

★可設定對手之等級、打牌習性、性別等屬性。依自身能力也能設定入門、業餘、一般及職業高手等玩牌方式。叫牌風格有積極、保守、中庸；出牌特質有猛攻王牌、詭計多端、中庸 3 種。玩者可自由選擇。

★黑木氏特約、弱二開叫、追伴賭倍、轉換叫牌等， 8 種叫牌規則，讓玩者邁進更專業化，更有趣的橋牌領域。

★支援至 Super VGA 的畫面及人聲語音、輕鬆樂曲。

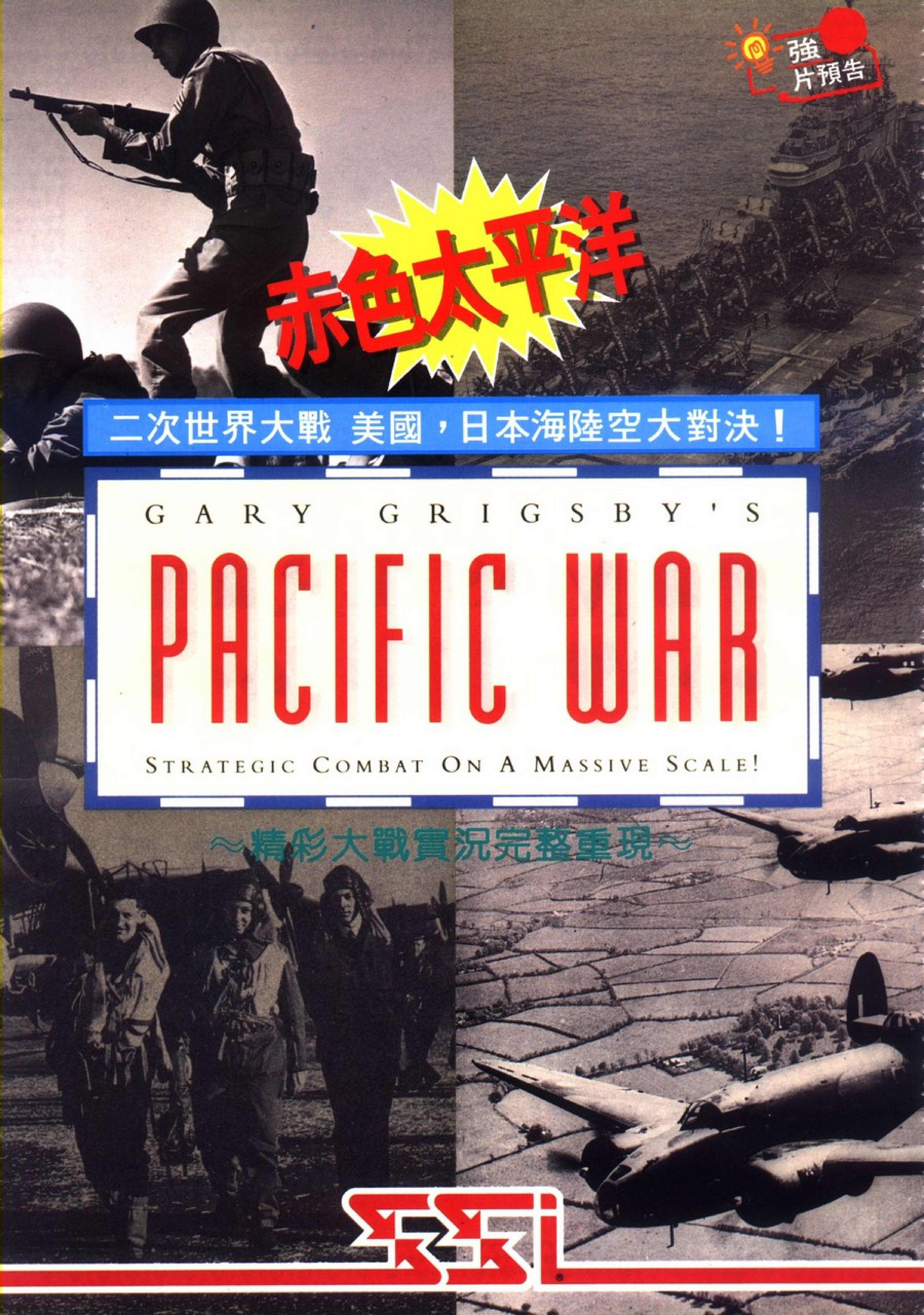
★可任意組合你所要之牌型或改變其他三家手上之牌。除編輯最佳牌型應敵，還可練習各牌型不同打法。

★撲克牌背面圖案有 10 餘種可挑選，桌面也可換成魚缸中、星際間等冥想境界。另外還能自行以遊戲中所附的編修程式自行創造任何圖案。

★多種分數計算玩者，盤式記分（ Rubber Bridge ）、 Duplicate 、 Pairs 等，各有千秋。

★圖形指令，操作容易。

Capstone™
THE PINNACLE OF ENTERTAINMENT SOFTWARE



強片預告
赤色太平洋
二次世界大戰 美國，日本海陸空大對決！
GARY GRIGSBY'S
PACIFIC WAR
STRATEGIC COMBAT ON A MASSIVE SCALE!
~精彩大戰實況完整重現~
SSI



以 畫面狩獵者 II 抓遍天下
她是國內唯一能抓中、英文模式之圖形及
文字畫面，支援 ET-3000/4000 卡及
Trident 8800/8900/9000 卡的
【畫面狩獵者II】！
CAP
畫面狩獵者II
功能更多！
她 最高可以抓 65536 色畫面，解析度最高達 1280x1024！
她 短小精悍，常駐記憶體只佔 2K 而已，比一般電腦病毒還要精！
她 可將動畫放慢，使畫面易於抓取
她 可以讓您自設抓畫面的熱鍵，讓您覺得……好自在
她 存圖迅速，讓您幾乎忘了她的存在
她 會自我偵測病毒並自行解毒
她 能將抓下的圖形轉成 GIF、PCX、LBM、TIFF、BMP、TGA、RIX 及 PIC 等圖形格式，幾乎可在所有市售繪圖軟體中編輯使用
她 High Color 的圖形可以轉成 24 bit PCX、PGA 及 TIFF 格式。
她 可以重組動畫，能編輯保留畫面部份區塊
她 有 Slide 幻燈片式的秀圖功能
她 有電腦語言函式庫，您可在自己的 C、C++ 或 Pascal 語言程式中秀圖
她 可以當作中、英文的簡報系統。因爲她不但可抓取 GAME 的精彩畫面，還可抓 Windows、AutoCAD、Animator、3D Studio、倚天中文系統、Lotus、彗星、PE2 ... 等無數套裝軟體的畫面，也可利於教學
把圖形檔轉成 Windows BMP 格式以後，再讀進 Windows 以下的 Paintbrush。
SIMANT
可抓中文系統下的畫面。
可抓 Auto CAD 下的畫面，是工商業的利器，更是學生、工程師必備的工具。
SOFT WORLD
軟體世界



進來容易，出去難！



就憑你，一個人，
能從容面對這許多慘不忍睹的兇殺案及數
不盡的奇怪村民、殭屍、吸血鬼、嗜血野
狼、骷髏兵嗎？那個喪心病狂，癡想你新
鮮血液的吸血老鬼會如何處置你呢？
你，將親身進入這個幽異奇詭的故事裡闖
盪一番！

- 完全中文化的遊戲訊息。
- 數道令人頭皮發麻的任務等著你，掘墳、治瘋病與吊死鬼交涉……。
- 恐怖動畫穿播其中。
- 點出關鍵字句的對話。
- 自動繪地圖功能。
- 意想不到的地下秘道、墓園迷宮、森林迷陣。
- 圖形指令，上拉式選單，人物狀況及物品一目瞭然。



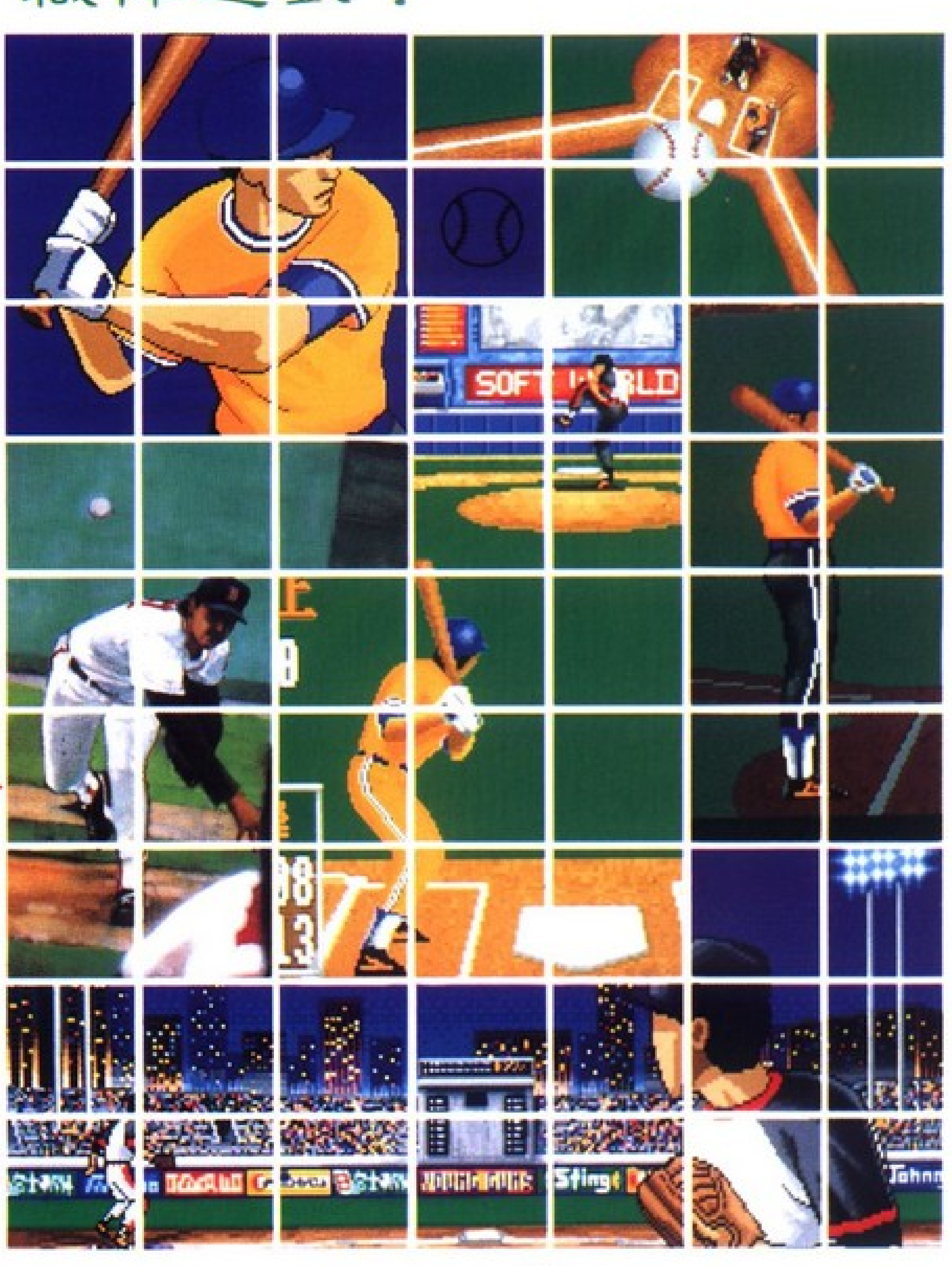


特報

國人自製第一套中文棒球遊戲

根據可靠消息指出：

軟體世界即將推出全台灣第一個屬於國人的全中文職棒遊戲！



本遊戲的特色：

- 優秀製作群拚命力作
  由“球癡”之稱的設計者徐昌隆貢獻多年鑽研職棒之心得，加上「笑傲江湖」揚名武林之動畫製作師朱重憲及林永樂、張秉權的 3D 動畫小組；並由陳則孝一旁“督促”，擔任監製。堅強的製作陣容，皆為滿足職棒迷而努力。
- 要在螢幕前好好打一場棒球，可選擇：
  - ⊙友誼賽＜含6支基本隊及紅藍明星2隊＞
  - ⊙聯盟賽＜與真實賽程一樣，含明星對抗賽及總冠軍賽，並有MVP的選拔＞
  - ⊙立即總冠軍爭霸戰。
- 聯盟賽中各項資料均會自動累計，並會影響日後表現。可以查詢各項資料的記錄排名。
- 全場專人數位語音播報。
- 比賽進行中將穿插效果十足的精彩動畫。
- 操作易上手，有單、雙人及經理模式。
- 每支球隊依教練習性各有其攻守模式，策略意味濃。
- 球員各有其基本屬性，小心根性強之選手，會心一擊，頓時扭轉頹勢！

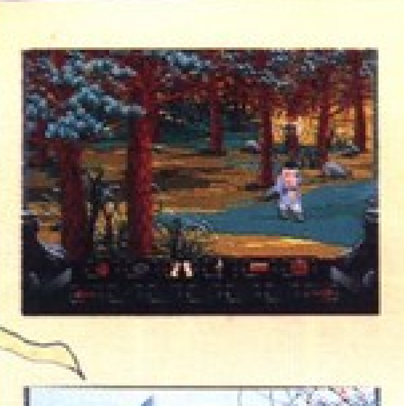


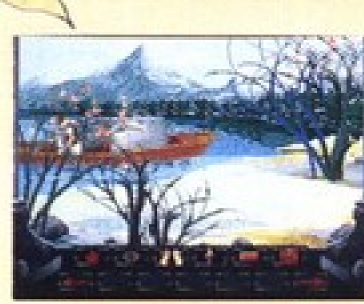
射鵰英雄傳

金庸

昨夜寒蛩不住鳴。驚回千里夢，已三更。
起來獨自遶階行。人悄悄，簾外月朧明。
白首為功名。舊山松竹老，阻歸程。
欲將心事付瑤箏，知音少，弦斷有誰聽？

張力鞍作章向您呈獻
欲語還羞的男女情愛
神妙驚異的蓋世奇功
笑癡貪怒的奇人軼事
旖旎萬千的好山好水











您是武俠冒險故事的知音嗎？
世上難覓知己，能滿足您的好遊戲
更是屈指可數！
願「射鵰英雄傳」，能蒙獲您的青睞
及喝采！



SPELLJAMMER
魔法船

向太空出發
向未知挑戰



能否成功扮演好一艘魔法船的船長？
太空裡的奧祕能否被你探盡呢？
運送貴重貨物出入艱險地帶，
登上從未到過的星球進行生死任務，
數不盡的出生入死，
只爲打響你大船長的名號！
驚異迫人、充滿神祕的
角色扮演遊戲

驚異迫人、充滿神祕的角色扮演遊戲

- 拜訪許多奇怪的星球，做下許多不可思議之事。
- 3D立體畫面，有太空航行，也有陸上行走。
- 過癮的飛航經驗，即時與敵船對打，用揉合古代風情及現代威力的弩砲，將敵人轟跑。
- 新式戰略系統，你能完全操縱所有船員如何戰鬥或施展魔法。
- 遊戲難易有數個等級，老水手、新水手皆能找到一種理想模式來進行遊戲。





LOST SECRET OF THE RAINFOREST

繞著雨林跑

一顆心愛自然
一雙手做環保

了解雨林生態詳細狀況
將自然之美與赤子情懷表露無遺
把侵害動植物生存權利的壞蛋趕回老家
請你仔細玩味並享受這段豐富有趣、寓味繞深的冒險遊戲。

「繞著雨林跑」將帶您進入一座有生命、會呼吸的熱帶雨林，爲慘遭人類戮害的小動物、植物解決生存危機，並且探訪可愛樸實的村落土著及一個傳說中的黃金之城！




瘋狂主宰
強片預告
誰都想一戰
成名，當上「
瘋狂主宰」！
■有三位好戰挑釁的野心家處心積慮、用盡全力想擊敗你。
■共有九個紀元，從野蠻到現代，你可以慢慢成長，由簡單社會邁向複雜社會型態。
■外交、攻擊、建設、發明、生產（包括人）等工作，一樣也不能少！
■從古到今，十八般武器上陣從矛戟長槍到宇宙飛彈、雷射槍、核彈。有硬裡子硬仗，也可動動手指，以核彈、飛機炸毀敵人得來不易的心血。
■熟悉的中文畫面，讓你玩起來更得心應手。
UBI SOFT
Entertainment Software
Sensible
SOFTWARE


強片預告
我知道真正兇手就是——
糟了！
唯一知道血案兇手是誰的人，竟然
慘遭滅口！
你能替大家找出兇手是誰嗎？
福爾摩斯探案
中文版
沈冤昭雪，捨你其誰？
各位「現代包青天」、「神探福爾摩斯」，準備動手辦案吧！
產品內附100名「軟體世界」雜誌免費贈閱一年份抽獎卡
並內贈偵探專用隱形墨水筆
率先推出高級原木製的木盒典藏版，限量發行，彌足珍貴，值得玩家品味珍藏，請把握良機



為服務魔眼殺機系列消費者，本遊戲內特附魔眼殺機 II 攻略單行本折價券一張，數量有限。詳細辦法請參考該券之說明。





準備起飛



開始加速爬升



任務地圖



△時間：西元 2011 年

△地點：西非茅利塔尼亞

△ Stern ：這裡發生了饑荒，茅國政府卻無法有效運送救援物資到需要的地區。反政府軍已經愈來愈強大，我們的任務就是負責護送救援品到目的地，以免被反政府軍劫走。

△ Goast ：遵命，長官。（一小時後，兩架 F-16 護送一架運輸機，在途中。）

△運輸機：謝謝你們護航……

△ Hawk ：注意！兩點鐘方向發現兩架敵機，是幻象 2000 。

△ Goast ：我看見了，你掩護我，開始攻擊。

△ Hawk ：你被鎖定了…讓我來…飛彈發射…呀呵！幹掉一架。



飛彈發射…

△ Goast ：謝啦！

△ Hawk ：別客氣。等一下…，我被鎖定了…擺脫不了…

△ Goast ：撐著點兒，我來了。目標鎖定…飛彈發射…

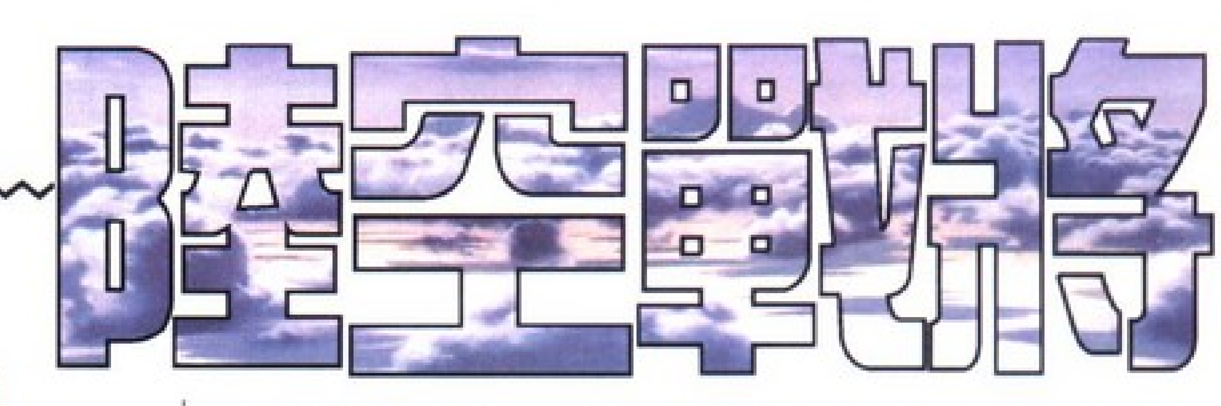
△幻象 2000 ： AAAAAAAAAAAAAAAAH…

△ Hawk ：幹得好！

△ Goast ：小事一樁，繼續朝目的地前進…

陸空戰將　轟動GAME林

Origin 在連續推出銀河飛將系列之後，不但成爲市場上最受注目的焦點，也將模擬飛行類的遊戲帶入另一個高潮。銀河飛將系列首創「互動式電影」的模式，爲業界開拓出一條嶄新的發展方向，3D 動畫的先進系統，使得玩家在衝鋒陷陣時，更能感受到那份眞實的感覺；當然，懾人的音效與震憾的片頭語音 (Wing Commander II) 使遊戲更增添了許多不可抗拒的色彩。



陸空戰將



宿舍內的海報，不賴吧？

在受到市場強烈歡迎之後，Origin準備趁勢推出另一個新遊戲——陸空戰將。延續過去強片的傳統，陸空戰將也是拖了許久才正式上市，不過整體成績確是值得大大肯定。



河川清晰可見

C-130 運輸機

陸空戰將可以說是「互動式電影」模式及傳統模擬遊戲的結合體。同時，玩家如果將自己視爲一個眞正飛行員的話，可以說完全體會到箇中的樂趣。（以下是飛行員Goast的日記片段）

「…現在天下那麼亂，我好像沒有容身之處？或許憑我高超的飛行技巧，去野貓中隊(Wildcat Squadron)做個傭兵可以大顯一番身手吧！

「到了野貓中隊，他們要求我塡一份申請表格，然後就把我送到在土耳其的基地。這裡每個人都很有個性，我的老闆嗜錢如命，飛行指揮官Stern是個紀律嚴格的人。這裡還有好多夥伴，例如Billy是個戰技優良、視死如歸的戰鬥員，而Gwen這女人可是潑辣的很。不過據說Billy和Migual爲她爭風吃醋，看樣子以後有好戲可看了。



帥氣的飛行皮衣

「我第一次出任務是在茅利塔尼亞。F-16的操控性非常靈敏，即使面對幻象2000，依然毫不遜色，且被我用響尾蛇飛彈解決掉了。在這兒，我們還要對付日益強大的反政府軍，不過夥伴們的意見有點不一致，看樣子Stern還得疏導一番才行」…

身歷其境的飛行模擬

除了劇情設計及表達方式能讓玩家迅速融入其中之外，其接近眞實的飛行模擬更是讓人讚嘆不已。在眞實世界中，戰鬥機駕駛員常被要求具有優良體格的原因，主要在於戰機激烈的飛行及高難度的動作時，往往因重力的作用使得駕駛員會突然失去知覺，而陸空戰將就加入這項特性，使玩家在急速爬升或俯衝時，螢幕會突然變紅（甚至一片黑暗），以表達飛行員正在暈眩中。如果你不趕快將機頭拉平的話，就會有失速或墜機的危險。



想一展身手？先塡申請表吧！



飛行員寢室，男女混居喔！

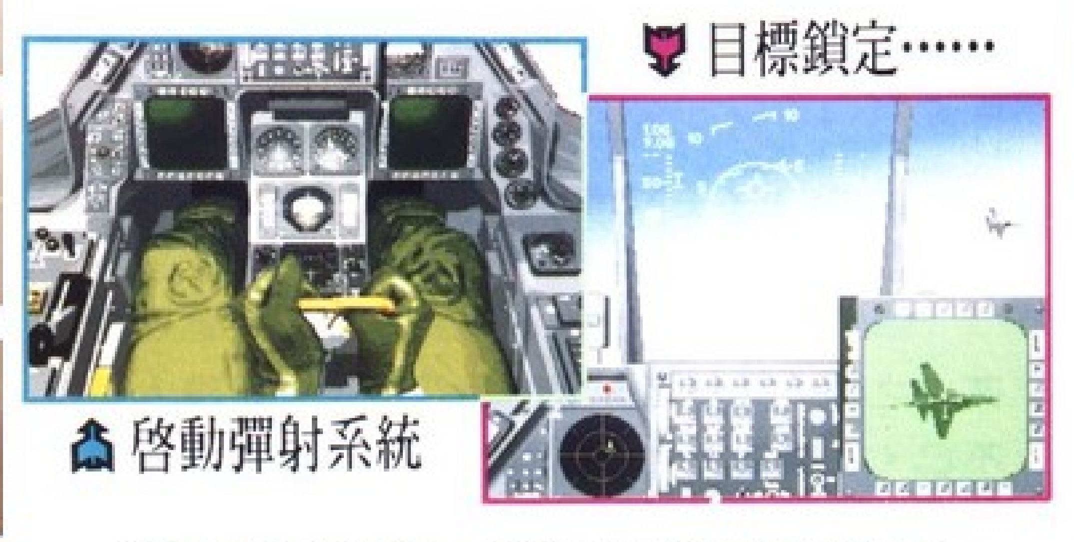
執行任務前之準備





唉……安息吧！

戰機操控靈敏又簡單，玩過銀河飛將的人很容易上手。此外，陸空戰將提供眞正飛行員目視尋找攻擊焦點的功能，讓玩家可以從戰機正前方一直掃視到後方以找尋敵機；它也有模擬雲層的功能，戰機飛入雲層，視線就會模糊起來；飛在雲層之上，也就看不到地面的景物，就筆者所知，這好像是模擬飛行的另一項創舉？一個成功的飛行模擬遊戲，繪圖方面自然是不可忽略，這可說是陸空戰將的訴求所在重點。這可分兩方面說明：

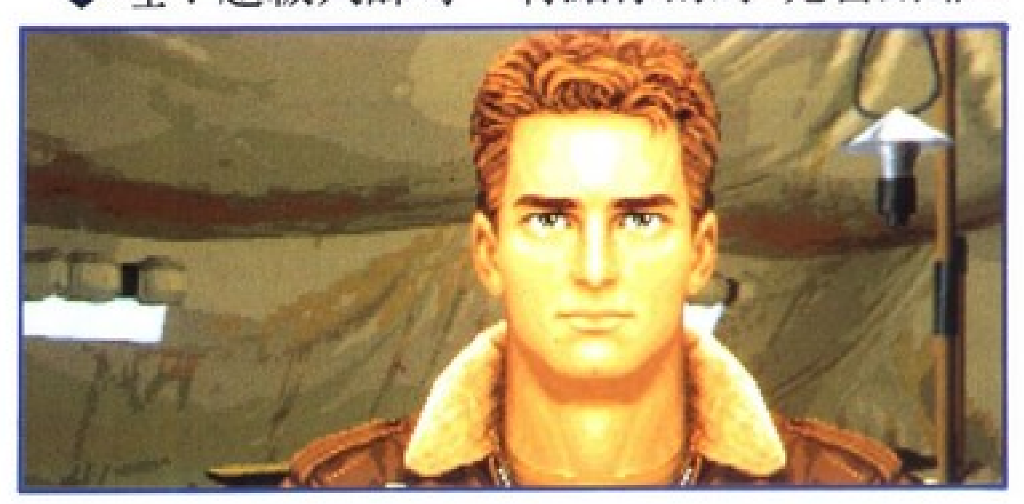


目標鎖定……

啓動彈射系統

在過場動畫方面，比銀河飛將系列好多了，細緻的程度讓人很滿意，例如人物的臉，雖然都是用漸層的方式來畫，但陸空戰將的漸層就柔和得多，不像銀河飛將每個人都像是塗了一團團油彩；臉上的輪廓也明顯許多，不但有皺紋，眼睛也不會像銀河飛將般到處亂瞄，而他們不但個個是帥哥美女，甚至還很神似當今許多著名影星呢！

哇！超級大帥哥，有點像湯姆·克魯斯耶！



在模擬場景方面，陸空戰將採用向量及貼圖雙重繪圖法，像戰機、坦克等是用向量繪圖，而一般地表景物則是用貼圖方式處理，解析度調到最高時，不但城市中的建築清楚可辨，連海面上都會有波浪的起伏。兩種方式融合，使玩家充份享受到模擬飛行的樂趣。



至於音效方面處理得還不錯。片頭一開始時的蔚藍天空下，幾隻老鷹飛越盤旋，還聽得見牠們昂揚的叫聲；戰鬥進行中，敵機倏地一聲快速飛過身旁時，引擎聲及機體摩擦空氣的聲音都很眞實。至於在背景音樂方面，則變化不大，聽久了有點煩，還不如把它關掉來的清靜一些。

陸空戰將整體水準的確是值得讚許的，它的遊戲呈現方式，也比Falcon 3.0等模擬遊戲更具戲劇性。總算我空出41MB的硬碟空間、2MB的RAM及install一個多小時的努力沒有白費。好了，就寫到這兒，我要繼續去做我的飛行夢嘍！



慘遭擊落！

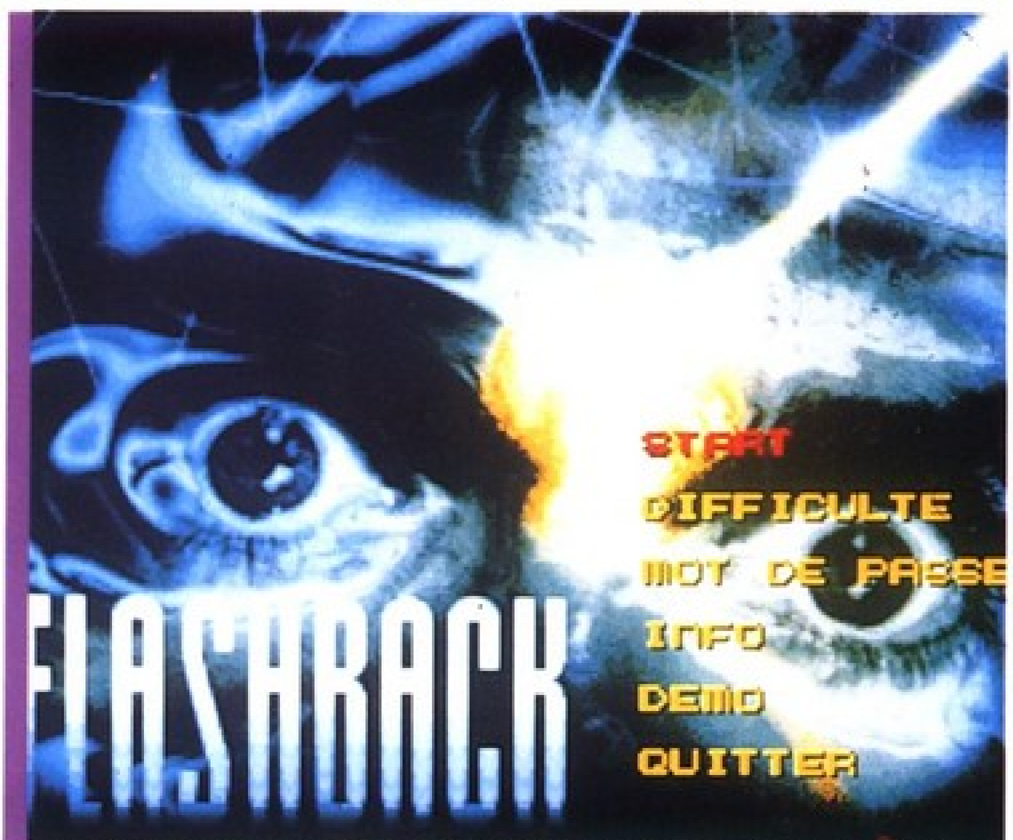
地面景物頗爲可觀

F-16之「鷹」姿

新GAME熱報

/何布

另一個世界Ⅱ



1991年，由Delphine公司製作的動作遊戲——另一個世界（Another World）曾獲得玩家們的不少的迴響，最令人稱道的是Delphine以極小的容量（大約1MB左右），卻創造出了令人驚異的視覺效果。若以當時的眼光來看，另一個世界 的確算得上是個好玩的動作遊戲。而現在，Delphine公司又推出了新一代的動作遊戲——Flash Back （閃回來？），雖然Delphine 並不打算把它命名爲Another World Ⅱ，不過筆者仍暫時把它叫做另一個世界Ⅱ。

相對於前作中主角被傳送到異星去冒險的劇情，這次故事則是在外星人入侵地球，主角逃出外星人的魔掌，卻喪失部分記憶力開始。除了保留了前作極重要的動作成分外，另一個世界Ⅱ還加入了任務解謎的成分，因此主角除了熱心助人、行俠仗義外，還要爲五斗米折腰找工作做，有時是替人跑腳送送包裹，有時則充當隨身保鑣，主要的目的是賺錢來購買進一步的情報，以便於進入下一個關卡。


和外星人進行追逐戰

另一個世界Ⅱ最令人讚賞的是人物動作的設計，不論是行走、快跑、跳躍、翻滾、攀爬，動畫都十分流暢，其控制方式有點像波斯王子，但由於主角在拔槍後還有另外一組動作，所以控制比較複雜一些。

另外比較值得一提的是人物的動作完全合乎慣性原理，因此讓主角在快跑時煞車還會往前衝一段距離，如果撞到牆的話還會彈回來跌坐在地上；攀跳到牆上時身體還會搖晃兩下，非常生動有趣。開槍打中敵人時，敵人也會飛得老遠，如果沒有命中的話，只見被打中的牆上會冒出一團火花，這種特殊效果的設計也挺唬人的。

雖然遊戲畫面並沒有佔滿整個螢幕，但畫面卻相當的精緻，配色的技巧也相當高明，可惜的是銜接關卡的過場動畫差了一些。除了片頭及少數動畫外，幾乎沒有什麼音樂，音效倒是有支援全場，因此鳥叫聲、槍枝聲不絕於耳，玩起來滿刺激的。若要認眞挑缺點的話，就是使用物品選單不太好操作，有些動作謎題或任務也挺煩人的。

另外最重要的是筆者拿到的是法文版，有很多的訊息都只能用猜的，不論如何，另一個世界Ⅱ的確是個不錯的動作遊戲，喜歡動作遊戲的玩家千萬不要錯過了！



到酒吧歇會兒吧！


看我輕功的厲害！


老兄，你死定了！





編譯／H.C.L


札諾爾城的大魔頭


木門之後有何玄機？


札諾爾的侍衛長


留下買路財！

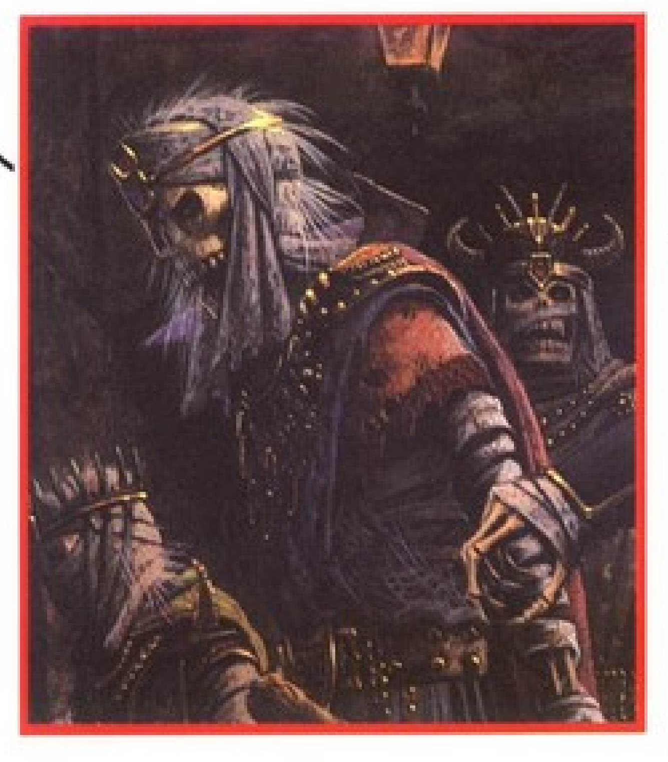

熱鬧的酒店

如果有人認爲：「在當今的休閒軟體界中，已經很難開發出比魔眼殺機Ｉ、II代更好玩的角色扮演遊戲。」那他們可就大錯特錯了！繼魔眼殺機系列廣受好評之後，SSI公司再度乘勝追擊，推出了更令人激賞的魔眼殺機III－ASSAULT ON MYTH DRANNOR（血戰札諾爾：暫譯）。

在魔眼殺機III中，運用了當今極精密的繪圖系統，探險旅程也較過去更爲艱險。因此，遊戲畫面極爲細膩，色彩也更加豐富，劇情也更加曲折離奇。

這次，玩者將傳送到位於「被遺忘王國」的一座廢棄的城市－－札諾爾（Myth Drannor）。在這裏，你必須從可怕的不死怪物Lich Acwellan手中奪取一尊具有神祕力量的雕像。然而，在通往森林的道路上，卻有許許多多的怪物正好整以暇地等著置你於死地。此外，還有許多充滿難解謎題和陷阱的陵墓，神廟和公會，等著你一一來探索其奧祕。


別老盯著我看嘛！
啊…！哪裏跑出來的怪物？
勇士再度踏上征途





ASSAULT ON MYTH DRANNOR

令人耳目一新的RPG

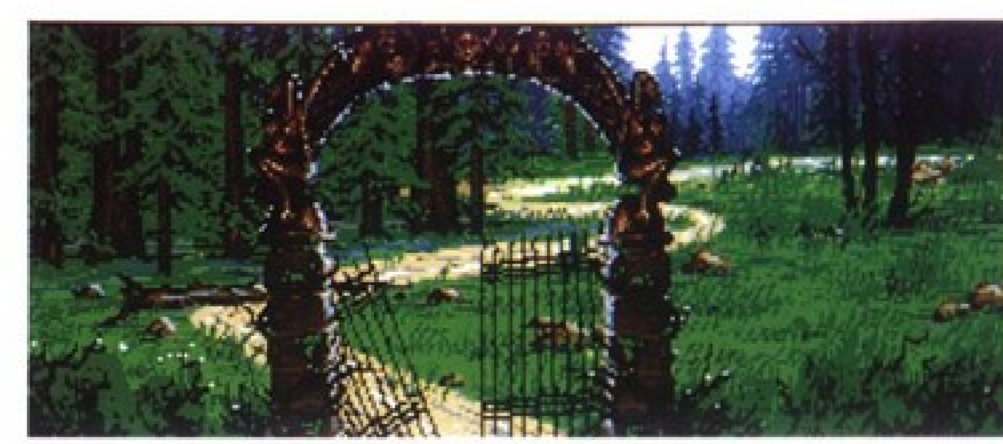


神祕的古堡



但是，你也犯不著害怕，因爲有一支全新的聯軍可以幫助你共同抵禦怪獸們瘋狂的攻擊，它的成員包括了精靈、虎面人和Saurials族的蜥蜴人等。

由於魔眼殺機III－－血戰札諾爾中的故事相當曲折離奇，其中充滿了許多詭計和陰謀，使得本遊戲看似相當複雜，玩家必須步步爲營，稍一不愼，便可能跌入萬劫不復的毀滅深淵。幸好，本遊戲附有全自動戰鬥的簡易操作介面，可使玩家操作更加順暢，同時也大大提高了隊員在戰鬥中的存活率。



陰森荒涼的墓園

除了細膩的3D動畫外，魔眼殺機III－－血戰札諾爾還增加了許多精彩的附加任務。此外，還有六段完整的配樂、七十多種數位音效、三十多種造型各異的NPC肖像，玩者也可自由的爲屬於自己的NPC命名，還可以從魔眼殺機II－－隱月傳奇將人物傳送過來，繼續更加驚險、刺激的探險旅程。

結合以上各項特點的魔眼殺機III－－血戰札諾爾，將帶給你一番全新的感受，相信也必將掀起另一波搶購的熱潮。另外，根據可靠的消息來源指出，軟體世界有意將該遊戲全面中文化，這眞是一個令人振奮的好消息呢！各位RPG英雄們，且讓我們勤練戰技，並靜待魔眼殺機III－－血戰札諾爾正式登陸台灣吧！



發現有用的武器

風姿萬千的人物肖像

你…給…我…記…住…！





遊戲衛星台

武林奇俠傳

多人組合式的角色扮演遊戲。創新的招式回合對戰系統，相當具有武俠小說中的風味，劇情式的對話系統，豐富了本遊戲的故事性。畫面品質差強人意，流暢性也不甚理想。

音效：A/S
顯示：V
類型：角色扮演
售價：NT$ 460元



漢堂

沙丘魔堡II——王朝的建立

DUNE II -The Building of A Dynasty

盛產香料的ARRAKIS星球，向來是兵家必爭之地。玩家可選擇扮演三個家族的其中之一，不但要統一整個星球，更要避免沙蟲的侵擾。故事情節與音效都較第一代優異許多，但人工智慧仍舊有待加強。

音效：A/S
顯示：V
類型：策略冒險
售價：NT$ 520元



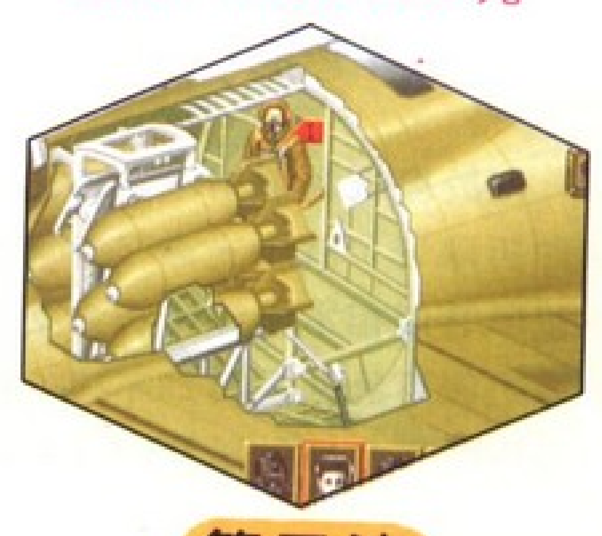
第三波

B-17飛行堡壘——英烈的歲月

FLYING FORTRESS WORLD WAR II — BOMBERS IN ACTION

素有「飛行堡壘」之稱的B-17轟炸機，即將載著十條年輕的生命，深入納粹核心，執行一項極爲艱鉅的任務，他們能不能活著回來？完全掌握在你的手中。飛行員的狀況好壞與任務的成敗與否息息相關。另外，還可選擇自行控制或由電腦控制飛行的功能，讓您能夠處理飛行時的突發狀況，是一套極富眞實感的飛行模擬遊戲。

記憶體：640K（需8MB硬碟空間）
音效：A/S/R
顯示：V
類型：模擬
售價：NT$ 500元



第三波

吞食天地II

軟體世界

除了延續一代的優點外，劇情更加符合史實，同時也加重了計謀的運用和陣型的排列變化，考驗玩家們在不同地形戰鬥時的應變能力。另外，在音效方面也有相當精彩的演出，本遊戲榮獲第三屆金磁片角色冒險類高級組銀牌獎。



音效：P/A/S
顯示：M/C/E/V
類型：角色扮演
售價：NT$ 420元

5月15日新GAME

V：VGA　C：CGA
E：EGA　M：MGA
P：PC 喇叭　A：AD LIB
S：SOUND BLASTER／PRO
R：ROLAND／MT-32

遊戲配備代號

忍者原人
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA

在一個月黑風高的夜晚，你的壞鄰居——尼安德塔人居然趁你不在家時，把全族的婦女全數擄走，是可忍，孰不可忍？你的任務便是把陷在水深火熱中的美女一一救出，並打垮所有對手。遊戲畫面相當鮮豔，螢幕捲動也十分流暢，是一套極富趣味性的捲軸式動作遊戲。

記憶體：640K RAM + 384K EMS
音效：A/S/R
顯示：V
類型：動作
售價：NT$ 340元



電腦休閒世界

傲空神鷹
BIRDS OF PREY

您患有飛行恐懼症嗎？別害怕！本遊戲將一步步帶您進入廣闊的飛行天地中。包括世界各國知名的戰機，可滿足您飛行的慾望。簡易的操作模式與多種的任務選擇，能讓您輕鬆的進入狀況，屬於模擬飛行的小品之作。

音效：P/A/S/R
顯示：C/E/V
類型：模擬
售價：NT$ 360元



軟體世界

傑克大師高爾夫
JACK NICKLAUS SIGNATURE EDITION — GOLF & COURSE DESIGN

多達176種的調色盤系統，可設計出自己所喜歡的球場。並可依擊球、推桿等狀況，創造出屬於自己的球員，還有「個人桿弟」功能，幫你算出最佳的擊球位置，如果您自認功力已達爐火純青的境界，還可以找一代高爾夫球名將傑克·尼可拉斯「單挑」呢！

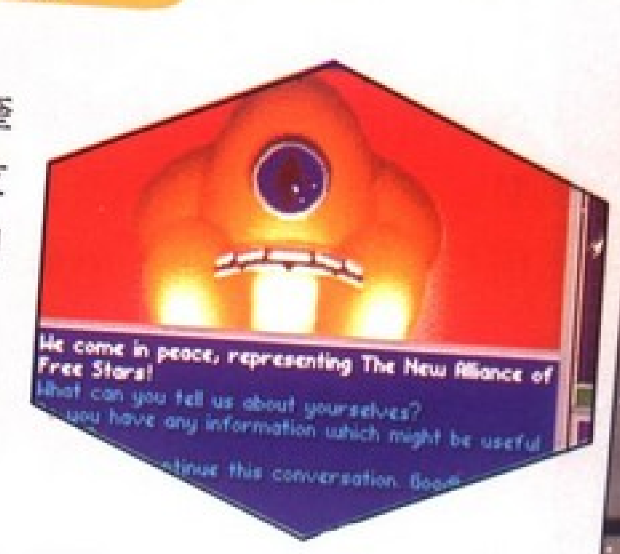
音效：P/A/S/R
顯示：V
類型：運動
售價：NT$ 360元



軟體世界

激戰M星雲Ⅱ／軟體世界
STAR CONTROL Ⅱ

在經歷過一場大戰後，地球人終於屈服在烏奎人的淫威之下。而早在數年前，地球的一支探險隊便在太空某處發現一處古文明，你必須利用當地的科技文明返回地球，並重新號召群衆，擊退外星人的侵略。無論畫面音效均較第一代改進許多，是一套兼具角色扮演、冒險、模擬特色的冒險佳作。



類型：動作冒險
售價：NT$ 420元
音效：P/A/S
顯示：V



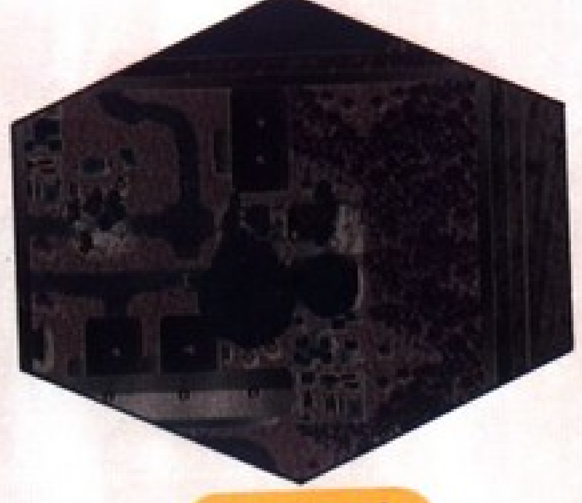
遊戲衛星台

上古戰爭藝術──空戰篇

The Ancient Art of War in the Skies

除了可駕駛戰機深入敵境執行任務外，還可擔任盟軍軍官指揮全局，與諸位歷史名將一較長短，逐鹿天下。此外，還可利用會戰編輯器設計新型的戰役，是一套極具歷史感的戰略動作遊戲。

音效：A/S/R
顯示：V
類型：策略
售價：NT$ 520元



第三波

天蠶變

SILK

移植自大型電玩天蠶變的智育遊戲，輕快的爵士音樂和立體的中英文語音效果是本遊戲的特色所在，畫面品質尚可，但仍有待加強。

音效：P/A/S
顯示：V
類型：智育
售價：NT$ 420元



中潛科技

紅色帝國警世錄--克里姆林宮的危機

CRISIS IN THE KREMLIN

危機四伏的蘇聯帝國，正面臨分崩離析的命運，帝國未來的前途如何？完全掌握在你的手裡。策略模擬的眞實度相當不錯，並有多幅動畫與剪報資料，可供您做爲施政的參考，極富歷史感。但英文訊息稍嫌艱澀，畫面與音效的品質也有待加強。

音效：A/S/R
顯示：E/V
類型：策略
售價：NT$ 520元



第三波

國王密使Ⅵ--希望之旅

King's Quest Ⅵ-- HEIR TODAY, GONE TOMORROW

爲了與朝思暮想的公主見面，王子勇敢地踏上了未知的旅程，卻發現公主即將下嫁給綠島之國的壞蛋，你必須周遊各島，運用您的智慧和勇氣通過各種考驗，才能讓有情人終成眷屬。遊戲極富童話色彩，劇情採多元化發展，配上精緻的動畫與悅耳動聽的音樂，堪稱是近年來冒險遊戲的經典之作。

音效：P/A/S/R
顯示：E/V
類型：冒險
售價：NT$ 580元



軟體世界

—PC史上唯一可譬美大型電玩的格鬥類遊戲—



感謝消費者給予快打至尊支持愛護與批評指教！ 賀海外版榮登國外

以下色稿爲海外版包裝式樣

Q：對於本遊戲的意見是？

A：嘉義市：王棟源—玩起來十分的過癮，和坊間的GAME比起來，不但是快打「至尊」更是動作「至尊」，貴公司的製作功力眞令人折服。

A：台南市：蘇柏均—如果要有「快打」這兩個字的話，就應該在遊戲中加幾個「加分關」，或讓玩家可像快打加強版裡一樣，可以選三大魔頭，在戰鬥中可以換另一角色，也可以調整速度。結束時，如果能夠像序幕一樣完美就眞的能夠稱爲「快打」界的「至尊」了。

A：台北市：謝孟軒—國人能寫出如此遊戲，在玩此遊戲也能感到一股驕傲，希望能夠再將遊戲之缺失改進，並創出屬於自己的遊戲介面，更能相得益彰。

A：台中縣：王俊昌—①不論動作式音效皆屬上乘。
②8個主角竟然沒有〝中華民國〞的國旗，出第二代的快打至尊若沒有中華民國的主角，決定不買。

A：台中市：鄒世杰—和以往所玩過類似快打旋風之類的PC GAME相比較，快打至尊兼具動作流暢，速度適中，絕招易上手的特點，此外音效及音樂效果很好。

A：高雄市：李永正—Frank 太強了，我可以完全不用必殺技全破，他的正踢太長希望不用難度來選擇可否看到結局，因爲不可能只破一二次就不玩，也請難易度加大，而人物更希加大；更加多背景畫面也可以加些箱子，雕像來跌破，最後希望快打Ⅱ快出。對貴公司有這樣成績令我讚嘆不已，至少比每個其他公司進步1－2年，已可和外國公司比美了。

A：台南縣：黃有慶—這個遊戲猶如把這幾年最流行的大型電玩〝快打旋風〞搬到電腦螢幕來，雖然如此但價格方面是貴了點，不過也稱得上是今年最棒的格鬥遊戲。

A：桃園縣：謝宗佑—玩過後感覺不錯，可見國人的能力還是不錯的。玩過此遊戲後整體來講可圈可點，但部份畫面還是有待加強。貴公司這部作品眞是PC上的極品，希望貴公司能更加努力發明新產品，玩家我們就有福氣啦！

請看電腦玩家雜誌給予的評價

建議售價：590元

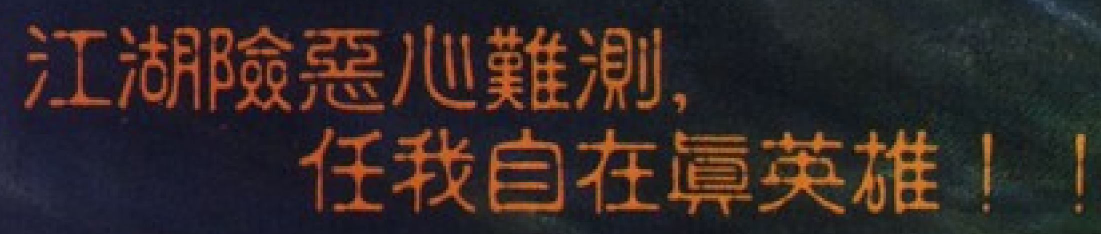
「這可以說是全崴公司嘔心瀝血的鉅作，配合這股快打的熱潮，給玩者們另一次的震撼！」截錄自電腦玩家20期

附註：全崴資訊遊戲專輯歡迎索閱！(每年四月及十月出刊)

本期附載本產品看漫畫得獎活動訊息及秘技鍵盤說明回函Q＆A及相關報導。

全崴資訊股份有限公司
COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.

總 公 司：台北市中山區撫順街3-4號3F TEL：(02)5935059 FAX：(02)5946398
開發二部：台北市天母東路86號2F TEL：(02)8754932 FAX：(02)8730475







本公司的空前鉅作
〔江湖外傳〕——正式與您見面!!
〔江湖外傳〕有華麗的場景，動人的畫面
悅耳的音樂，還有曲折的劇情!!
沒玩過RPG的朋友，這是您第一部的選擇
RPG的行家，您更不能錯過—〔江湖外傳〕!!

江湖外傳

長重資訊／鼎力出擊

長重出品／深得您心

亞紀子

夏日炎炎何處去？
窩在家中看美女!!



繼禁忌遊戲之後，本公司另一精心策畫
〔亞紀子〕——讓您清涼一下又何妨!!
猜想不到的畫面，出人意料的結局，
喜歡PZG的朋友，您又可一飽眼福了!!

英雄美人，相輔相成
二套合購，保證樂透！！

召集令：

誠徵全國電腦美工高手！
意者備履歷親洽本公司，
或寄高雄市翠華路270號

長重企業股份有限公司資訊部發行
高雄郵政85號信箱
劃撥帳號：第41119358號
服務專線：(07)533-3545
傳真專線：(07)533-3722

QZG
綜藝、猜題、益智

全崴資訊公司 QZG 首度代表作，5 月下旬新秀登場！

讓新類型、新畫面、新體驗的

美女 綜藝 大集合

幫您將異想天開實現

QZG —— 是結合「強■出擊、統著■■跑、綜藝■■筒、江山■■情……」的機智問答，配合絕色美女秀與豐富獎勵的精彩組合。

美女綜藝大集合－是益智、體育、天文地理、自然科學、常識、智識，〞本事〞與〞見聞〞的教練場；知書達禮的人，這廟有福了——可以享受和美女共浴、共舞、共歌、共倘佯（旅遊）的夢想成真，還可以使口袋麥克麥克的大型綜藝猜題、益智遊戲，藝高人膽大的你，千萬不能錯過！



▲



▲

也許會讓你跌破眼鏡！
或者將大呼過癮；
但是你終將知道，
只有玩過 QZG，
才知道何謂精彩的 QZG。

——僅以本遊戲獻給十八歲以上在台灣考試制度下成長的年輕人——

類　型：QZG
機　型：PC/AT
記憶體：640K
操　作：鍵盤/滑鼠
顯　示：VGA/MCGA
音　效：支援音效卡
　　　　聲霸卡

參考售價：
NT$490元

全崴資訊股份有限公司
COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.
台北市中山區撫順街3-4號3樓 TEL:(02)5935059 FAX:(02)5946398
台北市天母東路86號2樓 TEL:(02)8754932 FAX:(02)8730475

GAME SHORT





話說傑克用牛換來了魔法豌豆，但他似乎沒有注意聽豌豆的使用說明……

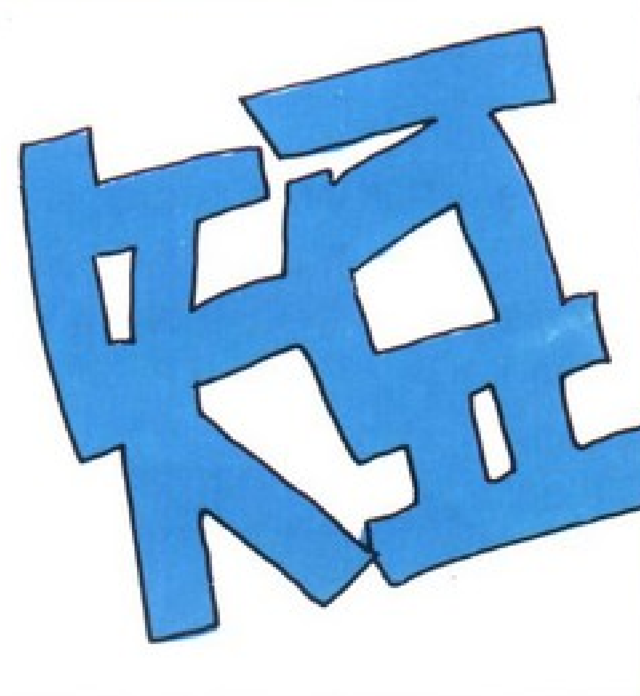






柯西拉恐龍和天使帝國簽約扮演反派，不料「天敵」假面超人正巧同台演出……







沈迷於戰國策的玩者，在出戰時最頭痛的大概是「城防」，損兵力又損國力，如果有部「魔鬼戰車」的話，那……





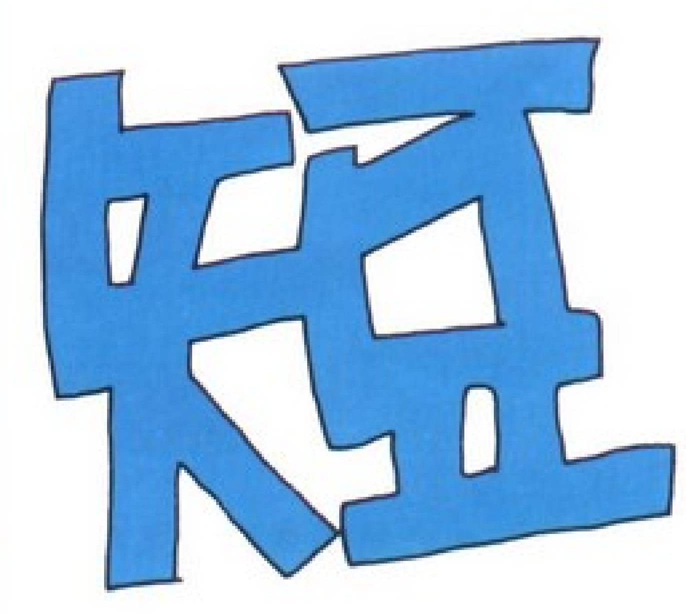


我們「獵豔高手」萊里每次出馬一定成功，但這一次好像……。











魔界召喚





RPG遊戲中，當大夥發現「美食」而分配不均時，總會展開食物爭奪戰，而大打出手：：：：

暗黑傳說







與復活的Abraxus激烈搏鬥，總得喝恢復藥劑，俾補充體力：：孰不知：：

三國志 II





大型電玩中的張飛奇大無比的蠻力，大家應該是耳熟能詳，若策略遊戲中的張兄也如此的話：：

魔眼殺機 II





隊伍在牢中探索，隊員打破一個舊油燈來找尋線索，但這個油燈好像不是普通的油燈：：：

”逗陣”是咱的緣份

甫度過創刊四週年及50期慶，軟體世界雜誌又邁入新的里程，
我們珍惜這段攜手走過的時光，　更珍惜這份難能可貴的緣份

許多人傳言軟體世界雜誌要漲價了（見第45期P.120頁）看來，這一次又要讓許多專家跌破老花眼鏡，因爲軟體世界雜誌將以更嚴謹的製作品質，更豐富的內容，用實際的行動，展現服務讀者的誠意，有人說〞高貴不貴、便宜不宜、俗物嘸好貨〞。哈！那可不！！要找〞俗擱大碗湯頭好，三不五時加滷料〞可別忘了指名老牌名店軟體世界小吃店（總編按：別扯了，是軟體世界雜誌社。　主編按：別掰了，快點切入正題。　編輯群按：再廢話就〞消音〞哦！）……因爲軟體世界雜誌自7月8日起（第52期）決定擴增16頁彩色頁，而且……而且完全不加價……你確定？！（總編：還在猶豫？！天啊！這傢伙是從哪冒出來的……主編：是……是初陽兄……　編輯群：以……以後不要讓他寫稿了……。　總編：嗯！大家說了就算！！）

編輯部正式宣告

在廣大讀者強有力的支持下，軟體世界雜誌發行量節節上升，本社決定自82年7月8日（第52期）擴增16頁彩色頁，主動嘉惠讀者，售價仍維持台幣80元（港幣30元）。

懇請各方讀者及國內外特約作家一本對軟體世界雜誌的熱烈支持，踴躍提筆相贊，共同經營，因爲我們相信〞逗陣〞就是咱的緣份，也是咱的福氣，啊－－福氣啦！！



軟體世界雜誌50期慶　優惠特價專案

您是否因未曾親臨盛會，遺漏了早期的軟體世界雜誌，遍訪各經銷商，仍有遺珠之憾？亦或曾經為了買GAME和雜誌，卻因阮囊羞澀而無法兩者兼得呢？請留意以下訊息及活動截止時間。

對象：限台灣地區之玩家

內容：軟體世界1~44期，每本售價新台幣25元整，（不含郵資）其中，1~8,11,12,13,14,15,16,18,24,36,40期的軟體世界雜誌均已無庫存，請勿購買。

辦法：請詳細註明購買期數，並且寫下第二志願，第三志願，以便缺貨時可替補。另外，請加上基本回郵（每本郵資20元整，兩本40元整，以此類推）；但是，只要購買5本以上（含5本）郵資一律為新台幣$100元整。

請注意：全部款項請利用〞郵票〞替代或到郵局辦理劃撥

帳號：40423740　　戶名：謝明奇

計費方式：

劃撥範例1．購買17，19，43期各一本，計費方式如下：

售價（25×3）＋郵資（20×3）＝總價135

劃撥範例2．購買9，17，20~30期各一本，計費方式如下：

售價（25×13）＋郵資（100×1）＝總價425

地點：請將上列所需資料詳細寫下並告知姓名，地址，郵遞區號，電話號碼與費用一併用限時信封寄到：高雄市郵政28-34信箱　軟體世界　服務課郵購組　收

時間：自中華民國82年5月8日到82年6月30日截止，郵戳為憑，逾期無效！

鄭重宣告：這批雜誌今後將永遠從地球上消失（絕不再版），且數量有限，欲購者從速，以免遺憾終身！

特別聲明：此活動與一般郵購及訂戶計費方式不同，請您留意．．．



誰說電腦冷冰冰？
亞洲電腦打破這種說法
推出VIP彩色電腦系列
除創造原始品味木紋色調
更採用高技術處理方式
多層保護功用符合FCC／UL
追求電腦高功能外
您更需要享受整體視覺
一份裡外兼顧貼心好禮
亞洲VIP彩色系列電腦

限量供應200台
請洽全省亞洲電腦經銷商


CONQURED
KINGDOMS
Become the World's Greatest Conqueror!
成爲世界的偉大征服者
Conquered Kingdoms
上古神兵
© 1993 QQP All Rights Recrved. Quantum Quality Productions,Inc.
卡斯卡提亞(Cascatia)大陸，一個充滿豪取強奪與榮耀光輝的中古世紀蠻荒大陸。在這個廣大的戰場裡，你將扮演一方霸主，四處攻城略地，你的目的就是成爲一位偉大的征服者。
《上古神兵》配合《完美將軍》、《失落的海軍上將》以及SSG公司的《戰神》等遊戲的特色，將是你所玩過的最佳戰略遊戲。
遊戲特點：
● 可用數據機連線對打。
● 提供數場完整戰役。
● 完整的遊戲歷史說明。
● 九種瑰麗的場景地形。
● 一套亂地圖產生器。
● 21級的人工智慧等級。
● 豐富的戰略與策略運用。
● 可自由選擇純人類模式或神話模式。
QQP
Quantum Quality Productions, Inc.
電腦休閒世界 獨家代理

異域奇兵

一諸神的狙殺

充滿玄機小鎮的一角

艾麗莎的龍捲風魔法

哇！這是誰的房間

精彩的美女魔王

利利多星上的衆神爲什麼要合力狙擊落入凡間的一托比？
撫養托比多年的神官養父到底又知道些什麼秘密？
在神官的三個弟子的幫助下，托比能夠扭轉命運，揭開衆神的陰謀嗎？
“異域奇兵”期待著您和我們一同揭開這些謎底。

華麗的大型地圖，多層高難度的地下迷宮，創新的RPG戰鬥模式，
精彩的戰鬥及劇情動畫，關數衆多，難度適中，精彩的美女魔王，
聰明的您何不和我們一起遊歷神奇的利利多星………。

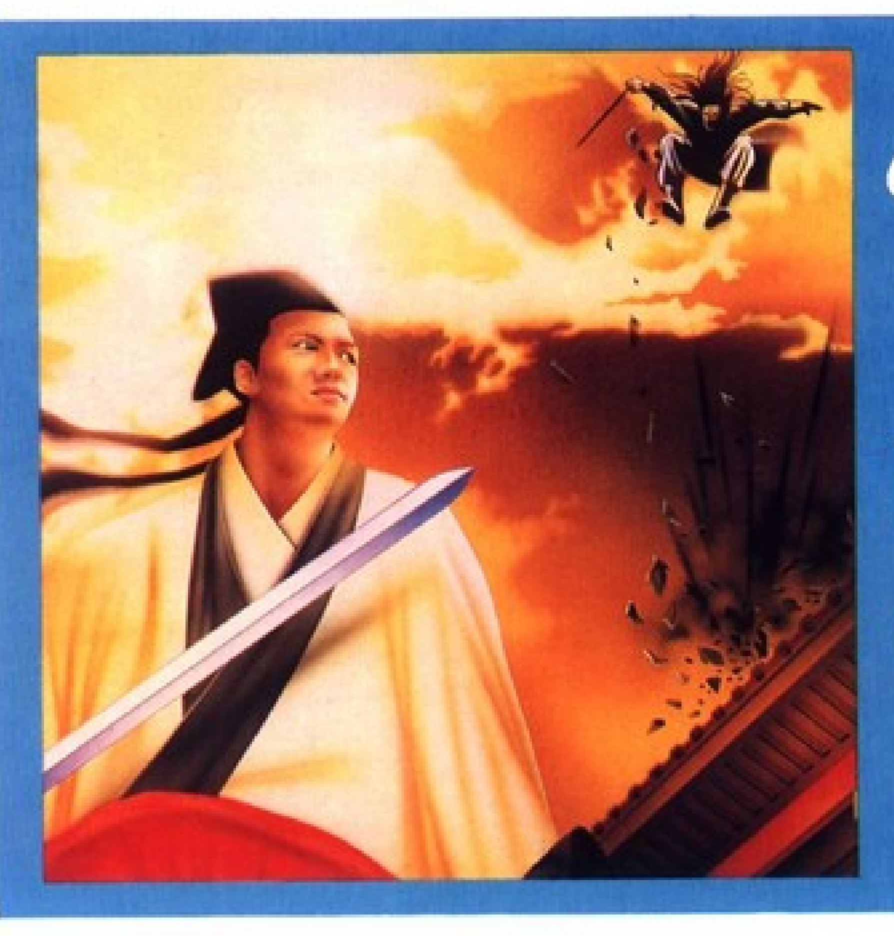


凡於前五百名達成使命的高手，將
酬謝以精美托比紀念衫乙件。
（＊欲知内情，詳閱遊戲手冊，即
可分曉）



TEL:(02)7031856





笑傲江湖

破Game六式

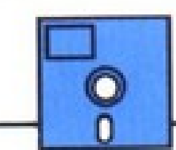
/獨孤求敗

各位令狐冲，是否已完美的使用獨孤九劍？一一擊潰強敵了呢？或是面對岳不群、左冷禪的「超凡入聖」功力坐以待斃？甚至於遇上了黑白子、黃鍾公之流，久戰不下終至「血」盡「力」絕，一而再，再而三地載入進度裡？還是你爲了看那幾段動畫，一直載入進度（偏偏程式設計只允許你存兩種進度，哪裡夠用！）？別急！待本山人親傳你山人自創之破Game六式，一式式慢慢演來，何愁強敵不除？

此六式乃以刀（Game buster）、劍（Pctools）爲經，以拳（Turbo debugger）、掌（Debug）爲緯，累積本人多年經驗，歷煉數年而有所成。此六式能融會貫通，即可號令武林，稱霸天下，順我者昌，逆我者亡。四十分鐘打完此Game，豈不快哉！

咳！咳！現在正式傳各位華山派弟子此九式：

首先，請先準備好磁片（內含SM.EXE）及你的劍（Pctools）。

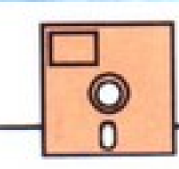


第一式：生生不息

此式可讓你的內力取之不盡、用之不竭。用劍去找下列這段程式碼，改成下下列所示：

0B 39 44 1C 72 06 29 44 1C E8 8B F1

0B 39 44 1C 72 06 90 90 90 E8 8B F1

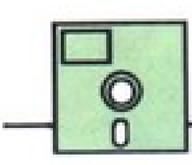


第二式：銅牆鐵壁

此式可讓你安然的接下氣功球，而且不損耗你半分內力。同樣的，找出下一列程式碼，改成下下列所示：

05 33 C0 8B 5D 1C 89 45 1C 29 5C 1C

05 33 C0 8B 5D 1C 90 90 90 29 5C 1C

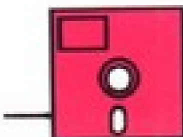


第三式：大地回春

此式幾可稱爲「倒轉乾坤」。原本令人憎惡的機關，屢踩屢掛，一旦練成此式，不但在機關陣中穿梭自如，更兼恢復體力，功效可比那天香斷續膠。同樣，找出下一列程式碼，修改成下下列所示。

C1 73 03 B8 00 00 89 44 1A C3 2E 83

C1 90 90 B8 C8 00 89 44 1A C3 2E 83



第四式：永生不朽

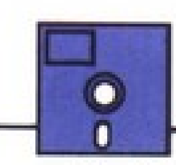
練成此式，刀劍不入，擁有金剛不壞之身，可比少林派之金剛不壞體神功。將下列程式碼修改成下下列所示。

8B 5C 1C 8B 45 1C 2B C3 73 05 33 C0 8B 5D 1C 90 90 90 29 5C 1C

C7 44 1C 00 00 81 FF 00 40 75 0A 8B 5C 1A 01 5D 1A 90 90 90 90







第五式：天眼通

此式練成，各段動畫立刻手到擒來。請找出磁片中以下的執行檔，加上參數即可。

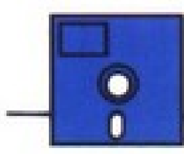
EM1.EXE 2 s Y 3 →向問天之黑面神針

EM2.EXE 2 s Y 3 →瀟湘夜雨莫大殺費彬

EM3.EXE 2 s Y 3 →任我行之吸星大法

D9.EXE 2 s Y 3 →風清揚之獨孤九劍

*以上爲聲霸卡參數，ADLIB 的參數爲 0 s Y 3，PC喇叭則爲 1 s Y 3。



第六式：破密式

此式又可稱爲破碼式，前五式若能練得融會貫通，則此式必可自行參悟而得，雖然爲師的我有心示範，但礙於 301 式無上大法，爲師恐遭池魚之殃，只得一筆帶過。

希望大家習得破 Game 六式之後，能用在魚肉百姓、屠殺敵人、稱霸武林……不！不！是造福百姓打敗惡徒，維護武林正義才對。唯有如此，才是 Game 界之福。

附註：

1. 在第一次遇到田伯光時（救儀琳時），必須用原版程式執行，讓田伯光打死令狐沖，遊戲方能繼續。

2. 除任我行之吸星大法那段動畫外，其餘均會跳回原始 SM.EXE。

3. 若要長久不敗，最好把修改後的程式檔名改爲 SM.EXE，將原來的 SM.EXE 另外存個名字，以備應劇情需要取回原來的 SM.EXE，讓田伯光打死令狐沖。

注意事項：

1. 經測試無敵版，可於四十分鐘內打完此遊戲。

2. 使用無敵版時，將可發現一些原始版沒有的樂趣。譬如以華山劍法殺死岳不群、左冷禪等魔頭；以離劍式發揮無比輕功，令狐沖可跳出螢幕外；在空中施展各式等等。

削「筆」法

/HORACE

正當大家享受著剷除梅莊四友之一的黑白子的快樂之餘，是否也對接踵而來的梅莊四友之二——禿筆翁感到頭疼呢？小弟在此特別傳授大家一招「削筆法」，讓你輕鬆地幹掉禿筆翁，但前提是先得把所有的嘍囉殺得精光才行。

首先，先把禿筆翁引誘到牆角並迫使他發功，此時距離禿筆翁大約一個跳躍即能剛好抵達他身前的位置，待他一出手後，旋即跳回他身邊。此時的你，就該知道做什麼了吧！對！就是基本招式，趕緊一刀接著一刀地「削」他（在他站穩前即得揮下另一刀）。沒多久，禿筆翁就倒地不起，而你也就能完成解救任我行的任務了。

P.S. ：跳回禿筆翁身邊的時機必得抓好，否則將死無葬身之地。

平之不敗

/DOGGY

相信大家都對令狐沖的功夫敬爲神功，但是雖有神功卻也無法確保「阿斗」——林平之。每當我見到林平之被殺，令狐沖自殺，便想拿一把鐵鎚往上…… 。

但小弟我卻找到了一招，林平之絕不死亡，還可以邊走邊開寶箱，打小嘍囉的絕招！

首先，進入森林後與林平之寒喧一番，接著他就自行赴死了。注意，千萬別動，讓令狐沖罰站 30 分鐘以上。接著，好戲上場了。你可以打開寶箱，大開殺戒；而林平之呢？早在終點等你囉！

P.S. (1) 如果此招失敗？別擔心，立刻施展「輕功」，且直奔終點。記住千萬別搭救林平之，不過你得弄彎久的。

(2) 別擋著出口，待他停後，與他交談即可。



麻雀俄羅斯 —修改法—

憑良心說，在時間限制下，又要儘量做出大型牌過關，實屬不易，何況想做與其所示之牌型相同者，又是難上加難，若僅靠累積之Power點數，眞不知該買時間？還是大型牌？往往都不能隨心所欲的看到一幕幕限制級畫面，於是請出Pc-Tools，終究是讓我找到了，如下：

MJTETRIS.EXE　Sector207，位址506起至Sector208，位址09止，原爲64 00 96 00 C8 00……；Sector208，位址14～29，原爲BC 02 20 03 52 03……，位址218～233，原爲64 00 96 00 C8 00……，位址238～253，原爲BC 02 20 03 52 03……均改爲10 00 10 00……，俟再進入遊戲，待可以使用祕技時，你將發現所有的點數，均爲10點。

嘿嘿！此時你想增加時間，還是使用大四喜、字一色、大三元等祕技，任君選擇，從此不再擔心時間不夠，便可看到養眼的畫面。

註：若嫌10點還是太多的話，改爲更小者亦可。

／楊秋霖

魔眼殺機 直殺大魔王

／呂長達

在一個風雨交加的夜晚，你收到了好友Khelben的來信，說有急事要你幫忙。當你趕到他家時，他面色凝重的告訴你，魔眼怪獸又再度出現，把他的女朋友抓走了，整座城市都籠罩在一片恐怖的氣氛中。爲了使整座城市免於危難；希望你能到隱月神殿除掉魔王。

常言道：「擒賊先擒王」爲了保存實力，有人建議直接找魔王「單挑」！方法如下：

進入遊戲之後，立刻存入進度，再利用PC-TOOLS進行修改找出EOBDATA＊.SAV（＊爲0~5），再找出SECTOR4的$042位址，此爲目前隊伍所在層數（$01~$10），$04則爲森林。由$42起依序改爲10 00 01 00 DC 00 00 00後再度進入原遊戲，此時你將發現隊伍就站在一道門前，打開門之後便可看見大魔王。值得注意的是，魔王發功一次，所有隊員都會受到影響，所以最好能夠先發制人。

好啦！戰前會議到此告一段落，能否擊敗魔王，圓滿達成任務，就看各位的造化啦！

魔眼殺機Ⅱ——隱月傳奇攻略本更正啓示：

在魔眼殺機II——隱月傳奇攻略本P.90〝修改篇＆開門術〞中，所需修改的檔案名稱並非EOBDATA＊.DAT，而是EOBDATA＊.SAV，特此更正，並爲本社因校稿疏忽而造成玩家們的困擾鄭重致歉！

風雲霸主選關法



各位風雲霸主們！在征戰模式中是否因爲關卡眾多、征討費時而萌生退意呢？在此提供各位選關的方法，可以讓你轉戰各沙場，迅速登上王座。方法是拿出Pctools，使用Edit功能修改所要載入的存檔（檔名爲GAME_X.SAV，X代表A、B、C等英文字母），將Sector 0的第0至第193個byte的值都改爲01，再載入進度後便可在征戰地圖上選關了。

／何布



▶製作課◀

☑你想提早取得新 GAME 的第一手完整資料嗎？
☑你自認爲遊戲功力高超、文筆絕佳、外文能力強，卻無處展長才嗎？
☑現在你只要將履歷、自傳（或玩 GAME 歷程）
寄至「高雄市郵政28-34號信箱　製作課　收」

遊戲手冊——

特約作家

即有實現夢想的可能！

▶中研課◀

有效期限：直到反攻大陸爲止

待　　遇：除底薪外，所參與製作之遊戲依其參與比例乘以該產品之銷售量爲獎金，另每半年加薪一次。

工作條件：台北市南港區

應徵條件：役畢或免役，對製作電腦遊戲有興趣，且自認功力深厚或決心想做好 Game 的好漢快來吧！！

「美術人員」

履歷請寄：台北市南港區南港路二段99-10號3F　中研課　收

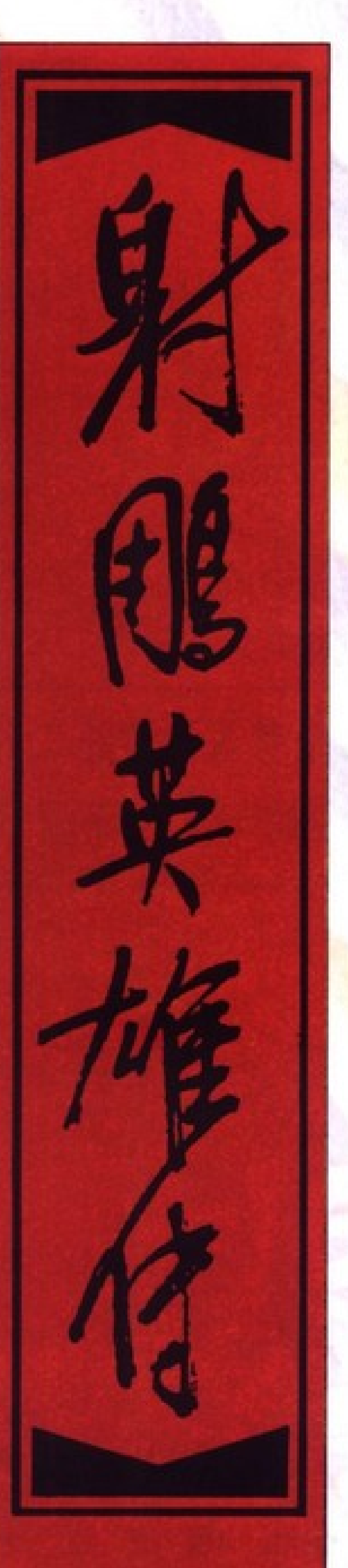
軟體世界服務專線：

(07)384-1505

本刊第46期因作業疏忽，於軟體世界傳播站篇幅中，誤將軟體世界服務專線錯刊，雖已於第47、48期更正，截至發稿仍有不少讀者撥錯號碼，造成該電話之使用住户諸多困擾，本刊在此除對該住户致上萬分歉意外，並再呼籲各方讀者，勿再錯撥電話號碼，以免再度造成不必要之困擾。

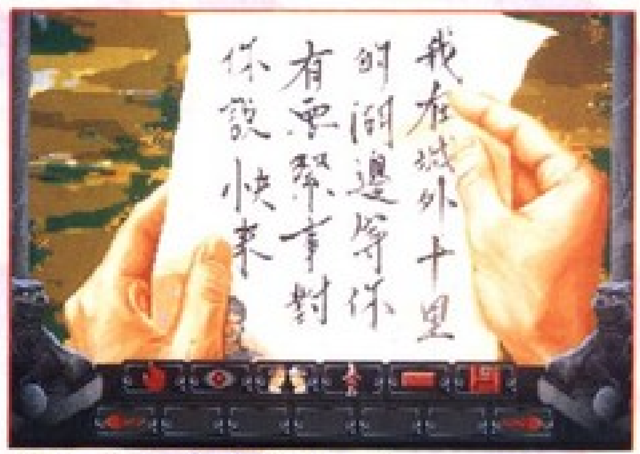
道歉啓事・鄭重聲明

製作單位現身說法——



曾在早期紅透半邊天的港劇射雕英雄傳，相信大家都耳熟能詳。最近在GAME 界，武俠遊戲一直是各位玩家的新寵，繼金庸小說改編成的武俠RPG遊戲笑傲江湖推出之後，武俠遊戲更是大家的寵愛，眞可謂是後宮佳麗三千，集寵愛於一身。

在射雕英雄傳中，玩家將扮演郭靖，於金庸的小說中遊走。像於張家口遇見黃蓉，得



發生了什麼「代誌」？

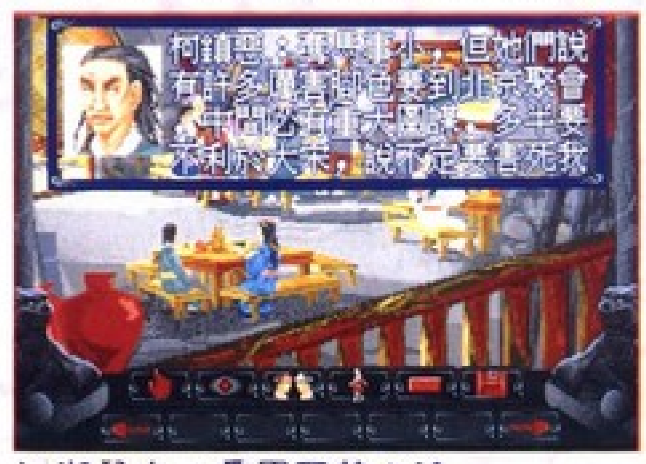
到黃蓉的眞心相愛；姜廟鎭遇到丐幫幫主洪七公，得到降龍十八掌的眞傳；於桃花島巧遇



你我一見如故，不知結為兄弟如何？

周伯通，結爲兄弟；劇中如東邪、西毒、南帝、北丐、中神通以及江南七俠、全眞七子等等，完全呈現在你眼前。

在遊戲類型方面，它是唯一出自金庸小說的冒險遊戲，



江湖兒女，愛國不落人後

劇情環環相扣，曲折動人。所以劇本的改編上經過工作群所有成員的討論，只做小部份的改編，於高潮的情節時做原劇



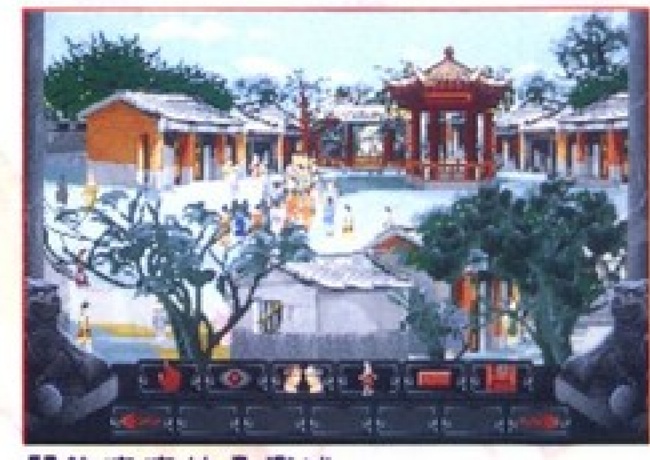
「老毒物」駕臨桃花島，必無好事

的表現，儘量將高潮迭起的劇情表現出來，當然更加上優美旋律以及音效。



傻小子能否順利闖情關？

在遊戲的場景方面，總共設計有八十幾幕，每一幕都是根據小說上的情節來安排設計。場景完全具有中國味道，



鬧熱滾滾的嘉興城

而且在鏡頭的運用上是採用多角度，包括的範圍非常廣，如城鎭、客棧、湖泊、山洞、森



古典雅緻的中國式庭園

林……劇本上該有的都有，不該有的也有。要強調的是，在桃花島上如小說中所述的桃花陣，我們更是煞費苦心，花了相當長的時間來安排設定這些場景。


陰森詭異的亂葬崗

動畫上非常的細膩，連生活上小小的細節小動作，我們的工作群也要求仔細，不能「混」過去，大動作那更不用說，尤其對於像降龍十八掌等的武功招式，更是盡力把它表現出來，在遊戲中設定了非常



小女子我算是開了眼界！

多出乎意料的的動畫。

音樂與音效方面，由於劇情的多變化，所以在情節高低起伏之中，都加以音樂與音效的烘托陪襯，求的是把小說情節完全的表現，又要求臨場感，所以當然必須加上語音。


俏黃蓉巧遇洪七公

遊戲中，玩家可以依自己的所好來選擇操作界面．玩家可以選擇以滑鼠（ Mouse ）或者是鍵盤，不過我是建議最好還是以滑鼠來操作，所謂工欲善其事，必先利其器假如你對 Mosue 有過敏反應，或者是痛恨……那當然是另當別論啦！



大話不要說太早，比比看就知道！

至於配備方面，請各位玩家放一百個心，只要你有基本的配備都可以神遊其中。只要 640K RAM ， DOS 3.3 以上， VGA 彩色（單色也可）， Mouse 或者鍵盤， Ad-Lib 或者聲霸卡（沒有也行）。不過需要一部硬碟及一部 1.2M Floppy ，遊戲的片數預計十片 1.2M （檔案已


住在桃花島，快活賽神仙！

壓縮）。

我們當初在設計這一套遊戲時，已預言將花費長久的時間。由於金庸的武俠小說，在現今的小說中，是具有相當的知名度的，所以我們不敢以平常心來看待這套遊戲。光花在事先的策劃上就將近半年，從改編劇本、劇情分鏡、腳本設定、遊戲色盤的規劃、場景視角的變化、人物造型的設定、動作畫面的研擬，一一凝聚了


洪七公的「妙手空空」絕技，讚！

製作群的專業素養，竭心盡力的工作表現，我們只有一個共同目的：創作眞正屬於中國的電腦遊戲，作出屬於自己特色的東西，期使呈現在玩家面前的是－－物超所值的遊戲藝術！



出外靠朋友，您就甭客氣了！

尤其近來我國玩家的水準越來越高，沒有一定水準的遊戲根本連看都不想看，何況是玩。然而這是事實，而不是現實，所謂一分錢，一分貨。我衷心希望有志寫遊戲的人，能重視這個問題，早日使R.O.C遊戲能在全世界發揚光大。









射鵰英雄傳 金庸

捉拿江南七怪

人物特徵如下：

老大：柯鎮惡

衣衫襤褸的瞎子，右手握著一根粗大鐵杖，四十來歲，尖嘴猴腮，臉色灰撲撲地，頗有兇惡之態，外號「飛天蝙蝠」

老二：朱　聰

中年士人，一副憊懶神氣，全身油膩，衣冠不整，滿面污垢，手拿油紙黑扇，偷技高明，人稱「妙手書生」。

老三：韓寶駒

又矮又胖的猥瑣漢子，身高不過三尺，手短足短，沒有脖子，大頭酒糟鼻，滿臉紅色酒糟粒子，騎術神妙無比，有匹黃駿馬，外號「馬王神」。

老四：南希仁

三十歲左右的挑柴漢子，粗手大腳，神情木訥，身穿青衣布褲，腰繫草繩，足穿草鞋，肩挑鐵扁擔，腰插短柴斧，外號南山樵子。

老五：張阿生

身材魁梧，體重約二百五十六斤，腰圍長裙，全身油膩，衣襟敞開，胸膛毛茸，袖子高捲，手臂佈滿長毛，腰插尖刀，是殺豬宰羊的屠夫，人稱「笑彌陀」。

老六：全金發

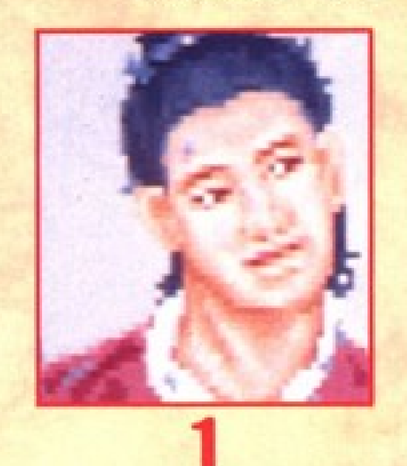
五短身材，頭戴小氈帽，白淨面皮，手提一桿秤及一個竹簍，狀似小商販，綽號「鬧市俠隱」。

老七：韓小瑩

約十八九歲的女子，身形苗條，大眼睛，長睫毛，皮膚如雪，一頭烏亮秀髮，典型江南水鄉人物，外號「越女劍」。

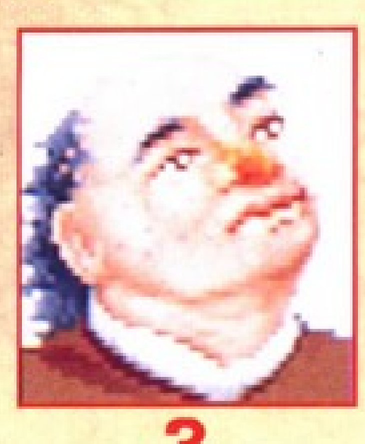
現今已逮捕了八名可疑嫌犯，並編上 **12345678** 等8個編號，如下圖，請各位讀者猜猜看那七位才是眞正的「江南七怪」，並依其排行大小次序將答案塡寫在明信片上。

寄到「高雄郵政28-34號信箱 活動組收」即可參加抽獎活動，將提供50套「射鵰英雄傳」遊戲軟體作爲懸賞的賞金。

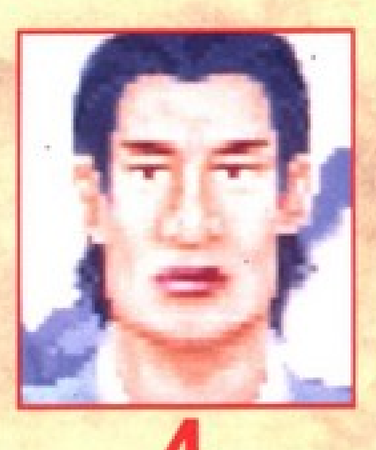


1

2



3



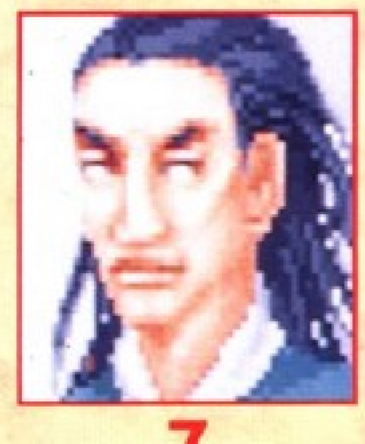
4



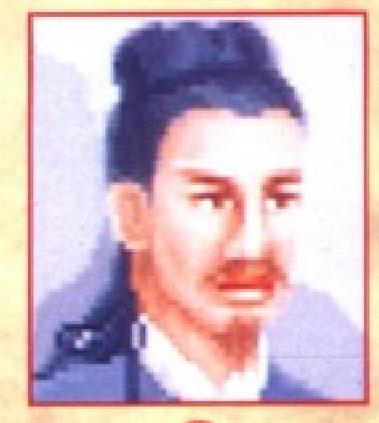
5



6



7



8

笑傲江湖

全套精裝版金庸作品中獎名單公布

「飛雪連天射白鹿，笑書神俠倚碧鴛」金庸這首詞正道盡了金庸十二套36冊的武俠大作，這套金庸作品集，不僅是武俠史上的創舉革新，也是武俠小說發展史上的轉捩點，更是武俠史的典範。其所創下的武俠風潮至今無人能出其右，它幾乎已是全世界華人的共同語言。

上述所言，並非賣書的廣告詞，實在是因爲它太出類拔萃，所以忍不住向讀者推薦，試想古今中外多少學者窮畢生心力在研究此套書集，更何況是我們這些莘莘學子更不應該錯過了。

言歸正傳，此次本公司在推出金庸小說改編的第一部作品——笑傲江湖之後，承蒙各方抬愛，大力支持，所以推出以來不僅銷售量可觀，就連建議的書信及電話也讓人目不暇給，此次針對笑傲江湖所舉辦的全套精裝金庸全集抽獎活動。參加者踴躍的情形，就連〞雪片紛飛〞也無法形容此一盛況，全部收到的回函將近6,000份，對於來函中提的〞魔鬼終結者〞似的敵人，〞軟腳蝦〞的主角令狐冲，以及衆人嫌的白痴林平之等，皆頗有微詞，不過對包裝、動畫、音效及動作招式等倒是衆口鑠金的給予一致的讚許。另外還有不少幽默人士建議我們出版〞天龍八步〞、〞神貂俠侶〞（這是金庸外傳嗎？），感謝各位的諫言，所有的批評建議我們將會轉交給製作單位作爲下次製作的參考。



金庸全集公開抽獎中獎名單

蘇家凱 台北縣中和市興南路一段134巷26弄7號● 葉純志 新竹市中正路518巷22號● 林炳宏 台南縣仁德鄉一甲村中興路35巷9弄10號● 曾永富 高雄縣岡山鎮溪西路32巷1弄9號● 董大衛 台北市忠孝東路5段790巷47弄8號4樓● 陳嘉瑄 嘉義市義教街56巷2號● 劉懋榮 台北縣淡水鎮民族路132巷1弄16號4樓● 鄭嘉哲 台北市新生北路2段119巷15號1樓● 朱志宏 桃園縣平鎮市德育路89巷5號● 黃信雄 高雄市苓雅區三多一路225巷2號

未抽中者，請先不要氣餒，由於參與者反應熱烈，本公司決定在射鵰英雄傳推出的同時，再次展開金庸全集的贈獎活動，請各位向隅者把握機會吧！

笑傲江湖

令狐寶典

哈囉！各位熱愛GAME的朋友們，你是否有功力不足，以致無法完成笑傲江湖而失去遊戲樂趣的煩惱呢？現在起，不用再煩惱了！因爲小弟我帶來了轟動武林，驚動萬教的武林至寶…『令狐寶典』來拯救各位了。只要你天天練習獨門五招，必可練就武林神功，笑傲江湖。



第一招

基本功夫

在本遊戲中，含有兩種基本武功，分別爲華山派劍法和恆山派劍法。這兩種劍法各有特色，茲介紹如下……

● 華山派劍法 ● 適合於在對付暗器及氣功波方面。因爲攻擊範圍較廣，也十分適合於攻擊一般的敵人。



➤華山劍法可阻擋暗器攻擊

● 恆山派劍法 ● 這套劍法以快、準、狠取勝，因而十分適合對付一般的敵人。但是攻擊範圍狹小，因此不適宜在對付暗器方面使用。

第二招

獨孤九劍

茲因因緣際會，巧得風清揚前輩傳授獨孤九劍，以下便介紹所學會的四種絕技：

離劍式

本式爲先往上投擲而後向前投射的強力劍法，十分適合在對付使用小刀或氣功波的能



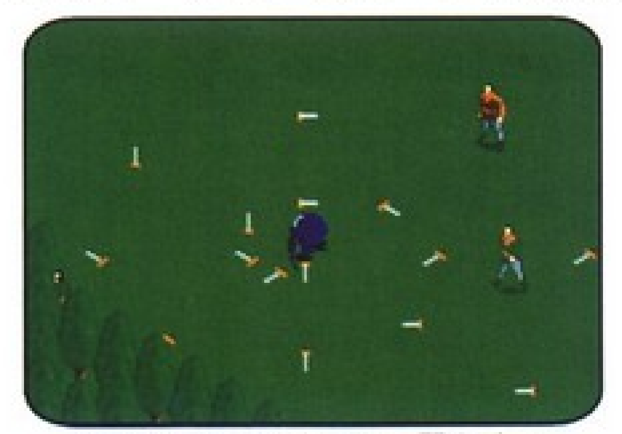
➤寶劍出鞘，見血封喉！

手時使用。本招必須在對手尚未攻擊你的時候使用。但是，如果在運功時被對方暗算呢？不用怕，本招的特點就是可以破壞暗器，然後再命中目標。所以，如果有2～3個敵手同時站在一條線上，你就可以看到一「劍」雙鵰了。

浪劍式

當你被困在一個小地方時，又倒楣碰上了一群魔教高

手，而被「圍毆」時，該如何是好呢？不用考慮，立刻使用浪劍式吧！在使用本招時，可見一支支的小刀命中敵人，大快人心。由此可見，本劍式爲



➤浪劍式出擊，瀟灑帥氣

突圍的要招，也同時爲破解暗器和氣功波密技。

盪劍式



➤蕩劍式讓敵人無招架之力

這一招爲一舉攻入敵人陣營的快速攻擊劍法，分別以攻擊力和速度取勝。此式可攻可守，惟一的缺點爲不能同時攻擊數人。

撩劍式

撩劍式爲攻擊力超強的必殺絕技，一般的敵人大概一劍就魂飛西天了。本劍式的攻擊範圍很大，但使用的時間和距離卻不易掌握得宜。所以大部分都成了虛招，耗損內力罷了。但是若能掌握的恰到好處，一次打死七人就不再是夢想了（筆者就有一次打死８人的



➤生烤活人的場面，沒見過吧？

光輝記錄）。而本式制勝要訣在於距離的判斷，因此只要多多加以練習就可以達到爐火純青的地步。

第三招

必勝劍法

敵手共有五種，特別在下面介紹必殺術……

一、綠衣飛刀使：對付他千萬要記住，必須與他站在同一線上。如此一來，約在五格內對方才會攻擊你。在他攻擊你之前立刻使用離劍式或盪劍式。弱的，一劍身亡；強的，頂多兩招。（強烈建議使用盪劍式）



➤機關重重，只好自求多福了

二、棕衣飛刀使：碰到這種敵人可要小心了，別與他站在同一線上。對付他必須等對方由上或下漸進，待對方只與你所在位置差一行時，立刻使用離、盪二式即可，必可一劍斃命。

三、和尚氣功使：對付此類敵手的方法與對付綠衣飛刀使雷同，因此只要參照上法即可。

四、劍道魔道士：攻擊他並不需要使用特殊的招式，只需要使用基本功夫就可以了，切勿浪費內力使用獨孤九劍。

五、魔教綠劍士：本類敵人行動速度較一般爲快，劍法快又狠，必須使用恆山劍法才可以安全的解決他。切勿使用盪劍式，否則後果自行負責。

第四招

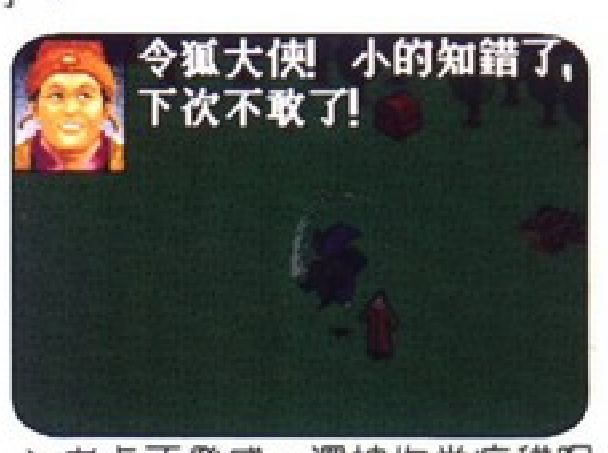
武林高手必殺法

強敵共有六人衆，分別爲：田伯光、封不平、黑白子、禿筆翁、左冷禪和岳不群。特在下面介紹必勝絕技。

採花大盜—田伯光

在對付他的第一回合中，是絕對無法打贏的。（除非你是異類）在第二回合中，要如何應用剛學成的獨孤九劍來打敗他呢？

先觀察地形，即可發覺到是使用離、盪兩劍的好地形。攻擊的第一步驟是先往後退個五、六步。然後立刻轉身，用離、盪二式攻擊田伯光。不出兩招，就可以見他跪地求饒了。



➤老虎不發威，還被你當病貓呢！

劍宗道長—封不平

此人上華山欲搶掌門之位，你將如何來化解這次的危機呢？

方法十分的簡單。首先，在與他經過一番叫陣之後，立刻用盪劍式衝向封不平。（有時不會成功，反而會被打下來，要多試幾次）只見他體力不斷的下降。二招下來，體力所剩無幾。不要遲疑，送他一劍上西天吧！

江南四友—黑白子

此人爲梅莊第一關的高手。要如何打敗他並逼問出任

教主的囚禁處呢？

首先，先在與黑白子叫陣的密室中幹掉那群小跟班，然後取走有用的東西。接著，立刻把黑白子引到先前的大機關密室中，並不斷的沿著牆壁拉大敵我距離，最後使用必殺絕招～撩劍式。假如他射出獨門暗器～鐵棋子的話，跳開就可以了。約十餘招後，黑白子就會不支倒地了，密門也因而出現。

江南四友 禿筆翁

禿筆翁對黑白子之死憤怒不已，要如何破解他的判官筆法進而救出任教主呢？

對付他的第一步，就是立刻跑到密室的牆外，以地形困住他。然後再拉開一定的距離，引他出來後使用撩劍式。十之八九，必能擊中。成功後，立刻回到密室中，重覆先前的步驟即可。約不出二十招就可以解決禿筆翁了。

五嶽盟主 左冷禪

為了找出岳不群，不得已與陰險狡詐的左冷禪交手，但是又該如何取勝呢？

對付此人較前兩位高手簡單，只需要拉開一定的距離，連續的使用撩劍式就可以了。假使對方發出了緊追不捨的氣功波，只需使用浪劍式就可以輕易的破解。

君子劍 岳不群

這個私吞辟邪劍譜的小人，說起話來振振有詞，令人憤怒不已。當然，岳不群也並非省油的燈，十分難以應付。不但紫霞功波快速無比，又可以連續發出防護劍氣。迫不得已，只好祭出對付黑白子的拉距戰術和撩劍式。而紫霞功波只需要利用樹林的地形擺脫即可。切記一點，一旦利用撩劍式命中岳不群，立刻施展輕功以逃離劍氣，否則會死的很難看。

第五招

特殊場景必勝法

有些場景常令人百思不得其解，以下簡單的介紹其攻略必勝法。

一、護送林平之　在這一個場景中，因為要考慮林平之的安危（小心，如果他死了，令狐沖會以死謝罪的），必須走快點，才能先打倒前面的敵人。而敵人多半體力低落，所以使用浪劍式是最好的選擇。

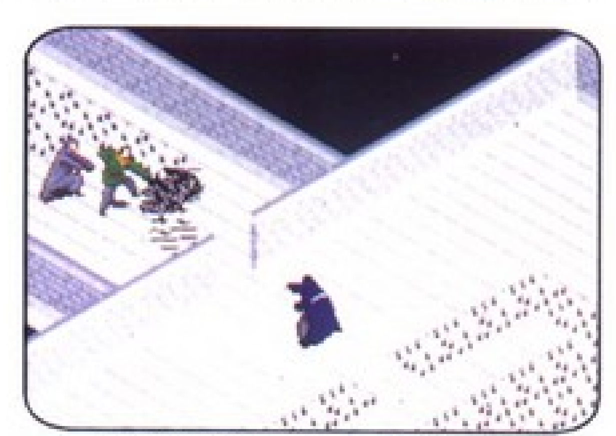
二、恆山立掌門　在這裡，為了替師太復仇，必須打倒所有的敵人。待成功之後，會被引至一小森林中，無法使用任何有利的招式。要過本關可視你所有的寶物種類來決定：一是挨揍，二是不斷使用浪劍式揍別人。但，無論決定


➤雙拳難敵四手，腳底抹油，快溜！

使用那一種方法，約20秒左右，向問天即會前來解圍。

三、搭救任我行　在梅莊中，機關甚多，而敵人也較為強勁。所以，必須要會利用地形，一個一個的引來供你宰割（雖然卑鄙，但為了勝利，也只好如此了）。建議使用盪劍式。

如何，本寶典果然招招精彩吧！什麼？沒有辦法練此神


➤利用地形地物，攻敵之不備

功？？那你一定是忘了——「欲練本寶典，須先購買『笑傲江湖』」——了。不要再遲疑了，終究是「巧婦難為無米之炊」啊！快去買「笑傲江湖」！Bye-Bye！

／DOGGY



奇妙大百科

實驗室日誌大曝光(下)

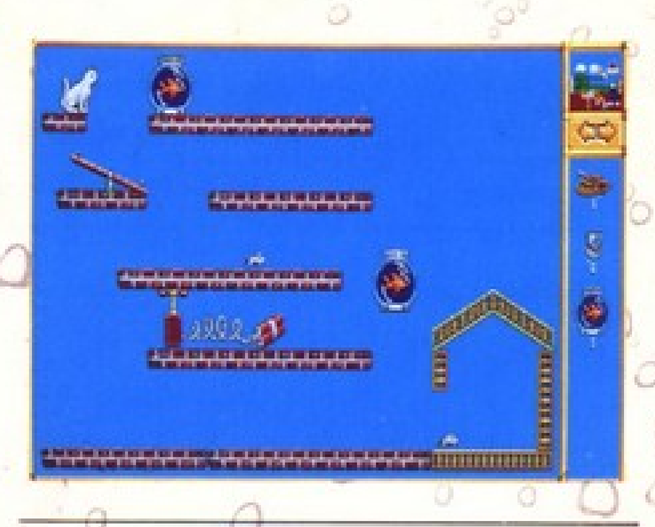


在上期 DR.SHORT 公佈了他的日記之後，獲得不少迴響，但仍有些人嫌笑話太少、有的則抱怨誹聞不夠多。雖然如此，DR.SHORT 仍抱持著他一貫寓教於樂的看法一好玩的問題絕對沒有標準答案。因此戲法人人會變，各有巧妙不同，在奇妙大百科裡，只要能過關，就算是標準答案，多試幾次，你將會發現不同的樂趣哦！祝你 ALL PASS！

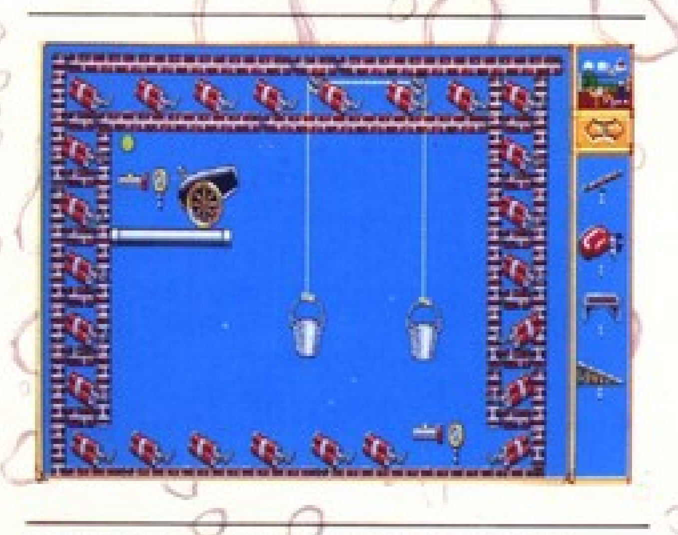
/DR.SHORT



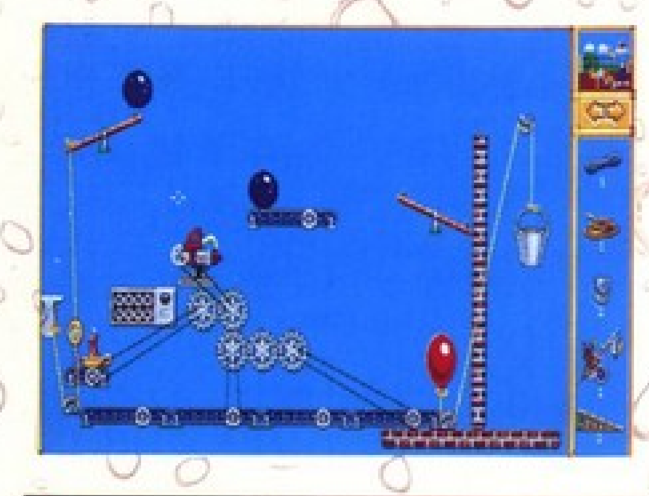
● 實驗日期：五月十一日
● 實驗密碼：FLOWER
● 實驗目的：讓貓回到它螢幕右下方的家。
● 實驗方法：利用金魚和老鼠來引導貪吃的貓回到自己的家中。



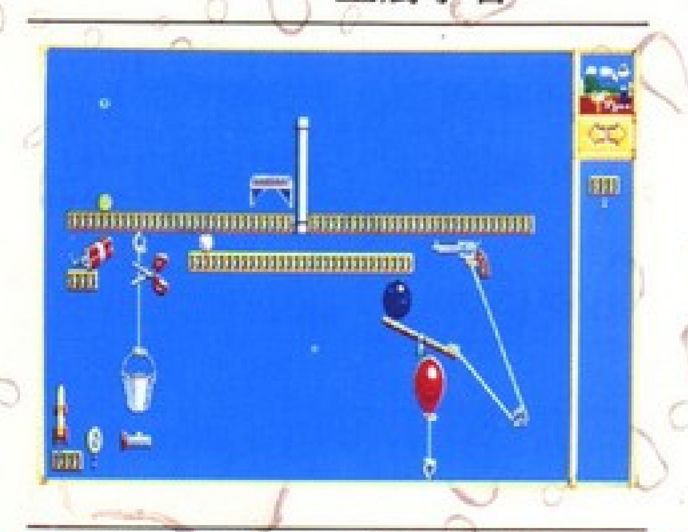
● 實驗日期：五月十二日
● 實驗密碼：STORE
● 實驗目的：使畫面上所有的炸彈爆炸。
● 實驗方法：利用炮彈的重量牽動水桶，進而觸發手電筒引起聚光作用，最後點燃炸彈。



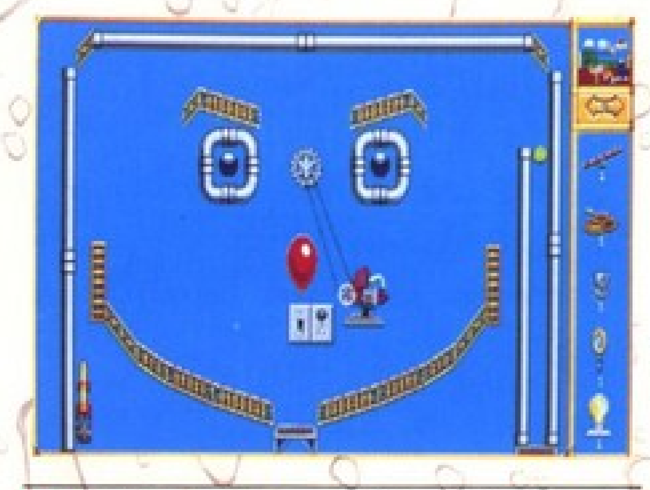
● 實驗日期：五月十三日
● 實驗密碼：CLARE
● 實驗目的：讓水桶掉落在磚地上。
● 實驗方法：打開電燈聚光點燃燭台，並使太陽電板充電啓動馬達並帶動輸送帶，將燭台輸送到右方燒破氣球。



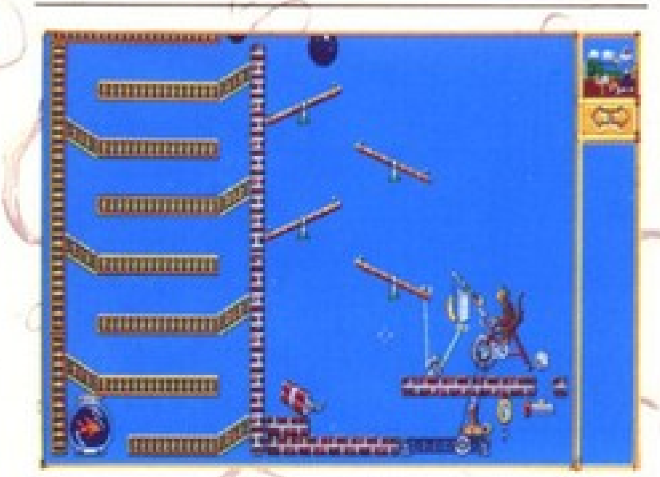
● 實驗日期：五月十四日
● 實驗密碼：KERRY
● 實驗目的：讓左邊的網球越過中間的金屬水管。
● 實驗方法：利用火箭昇空點燃炸藥，炸藥的爆炸力將網球震開，網球彈到彈簧墊上因而越過金屬水管。



● 實驗日期：五月十五日
● 實驗密碼：FLANGE
● 實驗目的：弄破中間的氣球。
● 實驗方法：利用網球反彈與碰撞的原理來啓動電源開關，進而弄破氣球，要注意插座擺放的位置。



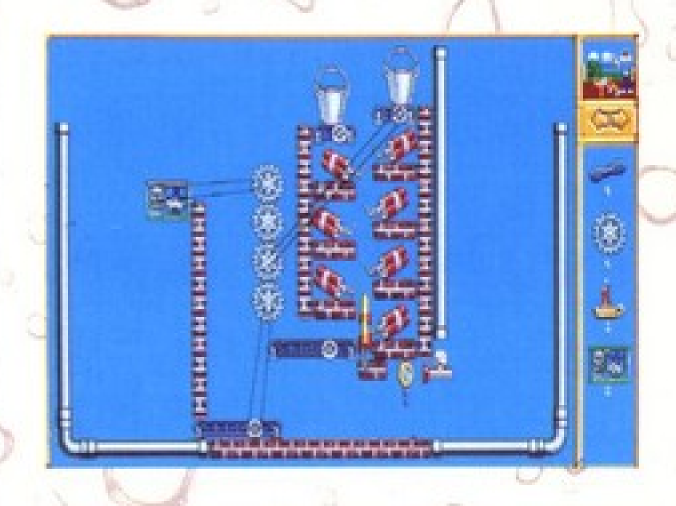
● 實驗日期：五月十六日
● 實驗密碼：SEASON
● 實驗目的：要避免魚缸被砲彈擊碎，而且砲彈必須落到畫面之下。
● 實驗方法：利用保齡球觸發其他裝置來點燃炸彈，中間的牆被炸掉之後，砲彈便可順利通過。



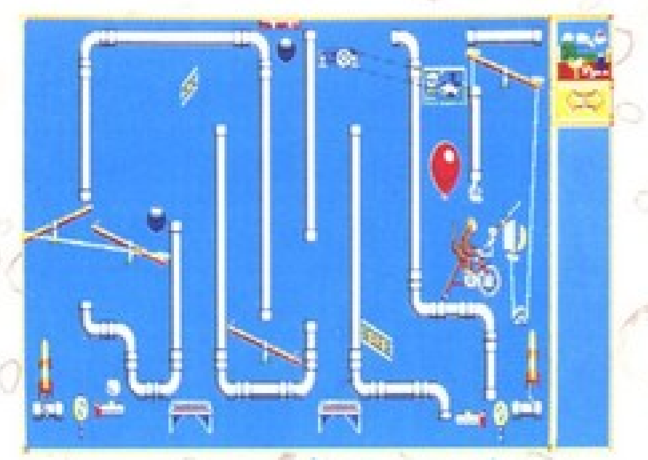
● 實驗日期：五月十七日
● 實驗密碼：TRIBOLOGY
● 實驗目的：讓兩個水桶分別掉落在兩邊的金屬管上。
● 實驗方法：利用炸彈的連鎖爆炸力及履帶的輸送使兩個水桶到達定位。

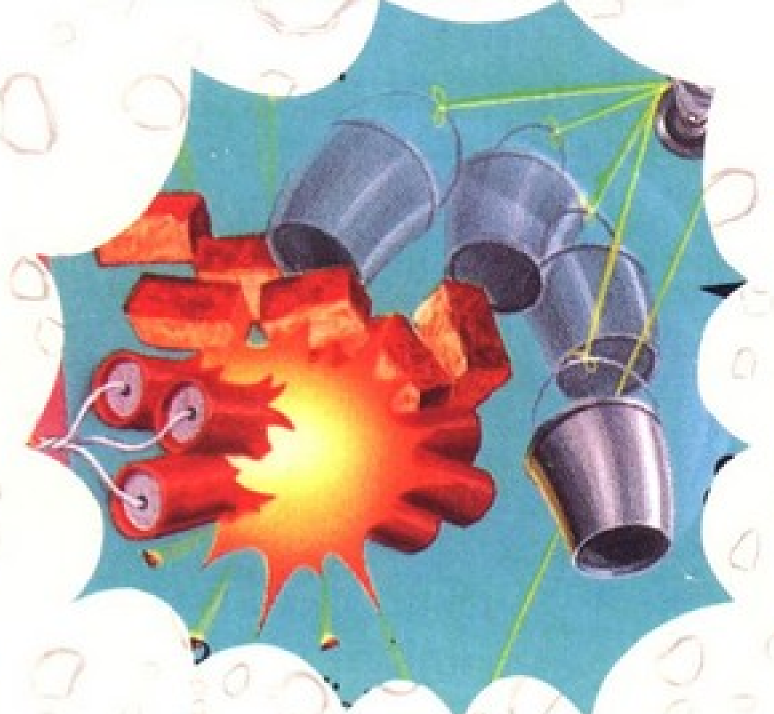


MACHINE

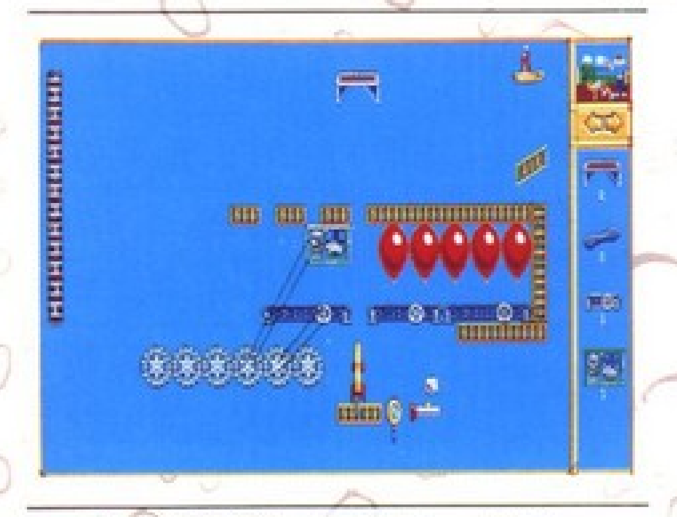


●實驗日期：五月十八日
●實驗密碼：ABRASIVE
●實驗目的：讓右邊的猴子開始踩動腳踏車。
●實驗方法：利用砲彈的反彈及碰撞，進而啓動手電筒聚光點燃火箭，掀開幕簾後，猴子便開始踩腳踏車。注意履帶可以用來修正砲彈的方向。

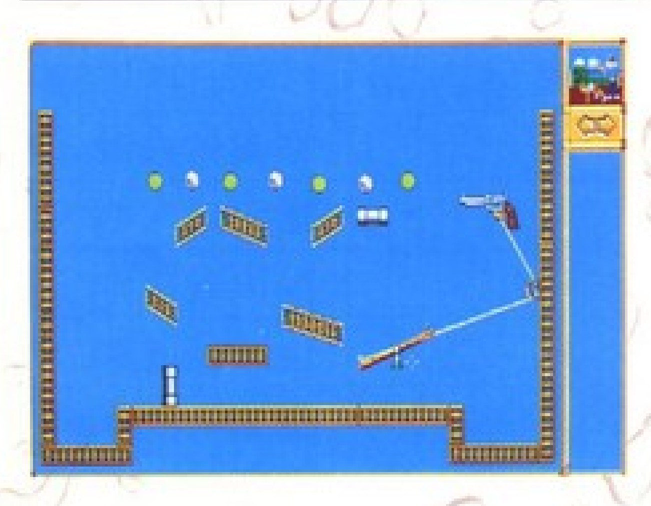




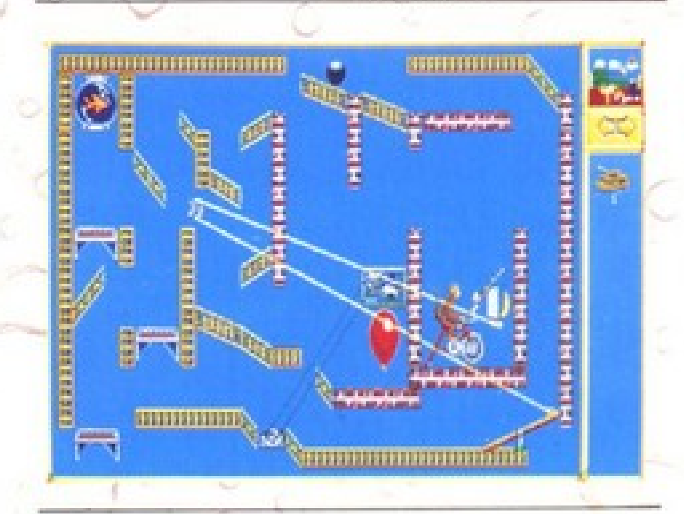
●實驗日期：五月十九日
●實驗密碼：DEFORMATION
●實驗目的：將球分類放置，棒球要放在左方，網球則放在右方。
●實驗方法：利用斜板來讓球滾至定位，最後一個棒球則要利用子彈的衝擊力。



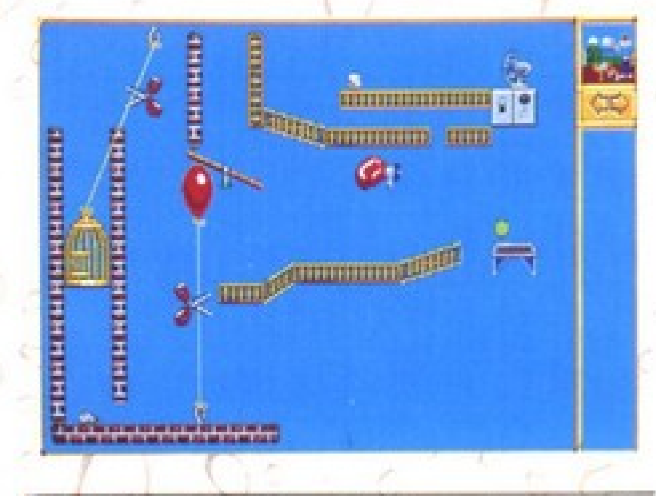
●實驗日期：五月二十日
●實驗密碼：ELASTIC
●實驗目的：弄破所有的氣球。
●實驗方法：調整棒球與手電筒間的高度來改變火箭點燃燭台的時間差，燭台會因履帶的輸送而弄破所有的氣球。



●實驗日期：五月二十一日
●實驗密碼：ADHESION
●實驗目的：打破左上方的魚缸。
●實驗方法：利用氣球昇空啓動老鼠馬達並帶動履帶，砲彈因而得到後續的滾動力，再連續被彈簧墊彈開而打破魚缸。



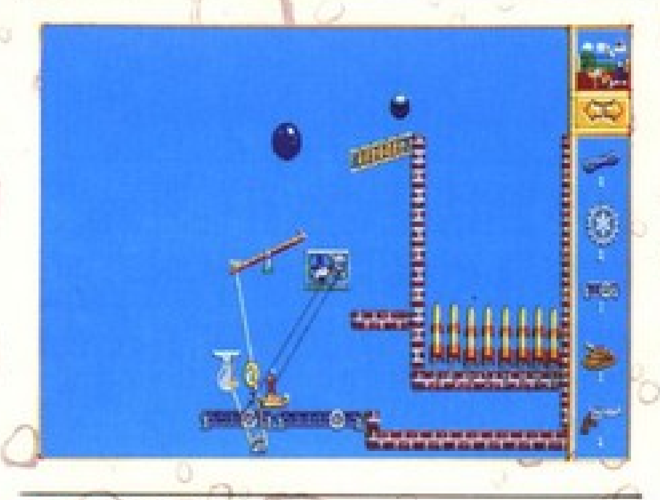
●實驗日期：五月二十二日
●實驗密碼：SPECTRC
●實驗目的：用籠子把左下方的老鼠捉住。
●實驗方法：利用風扇的風來改變網球的行進方向，最後氣球會往上飄推動剪刀，繩子被剪斷後籠子也就落下了。



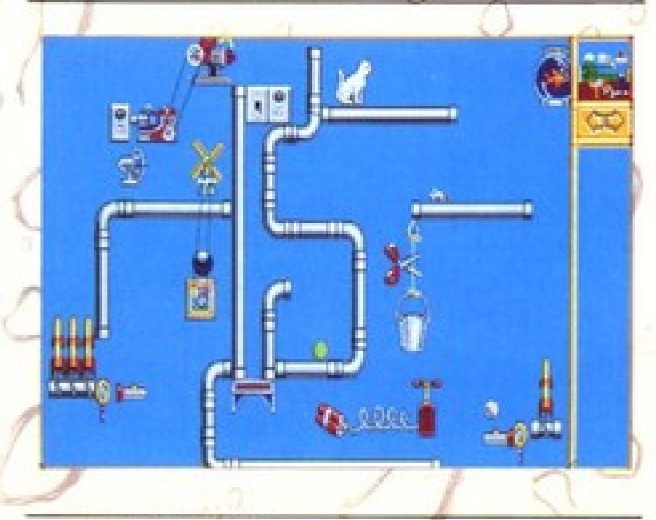
●實驗日期：五月二十三日
●實驗密碼：INDUCTION
●實驗目的：點燃所有的火箭。
●實驗方法：利用履帶來輸送

點燃的燭台，滑動的燭台會依順序點燃所有的火箭。

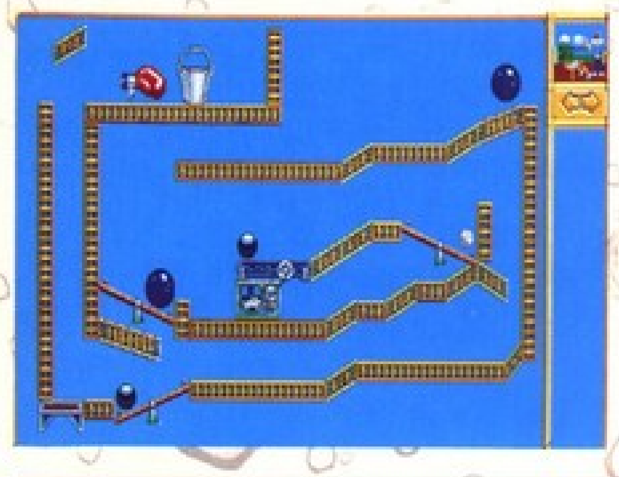




●實驗日期：五月二十四日
●實驗密碼：POLARIZATION
●實驗目的：把畫面上的火箭全部點燃，而且火箭必須飛出畫面外。
●實驗方法：魚缸破裂會吸引貓前進，老鼠因而受到驚嚇間接使炸彈爆裂，其衝擊力使網球啓動風扇，最後小丑盒打開使手電筒點燃火箭。



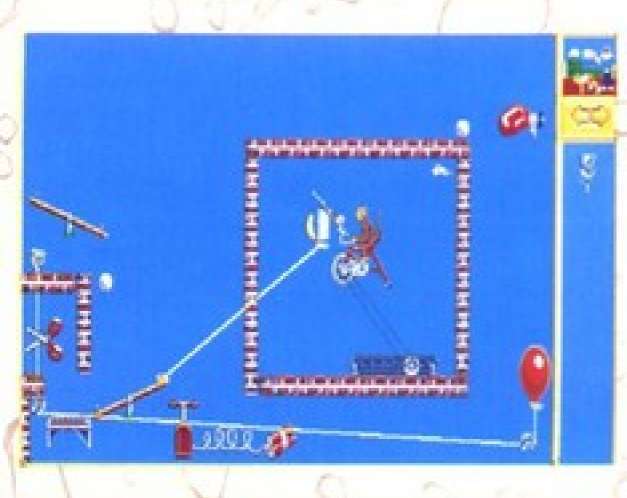
●實驗日期：五月二十五日
●實驗密碼：OVERJOY
●實驗目的：讓拳擊手套打擊水桶。
●實驗方法：利用蹺蹺板原理造成球的連鎖反應，最後砲彈會擊中手套使手套打擊水桶。



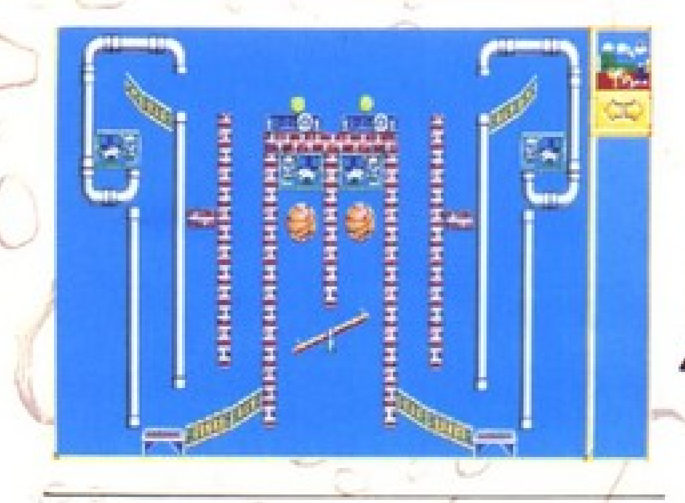
●實驗日期：五月二十六日
●實驗密碼：DISCURSIVE
●實驗目的：點燃兩盞燭台。
●實驗方法：調整三個彈簧墊的位置使保齡球彈至蹺蹺板，帶動砲彈擊中手套將水桶打落，最後利用燈泡的聚光點燃蠟燭。



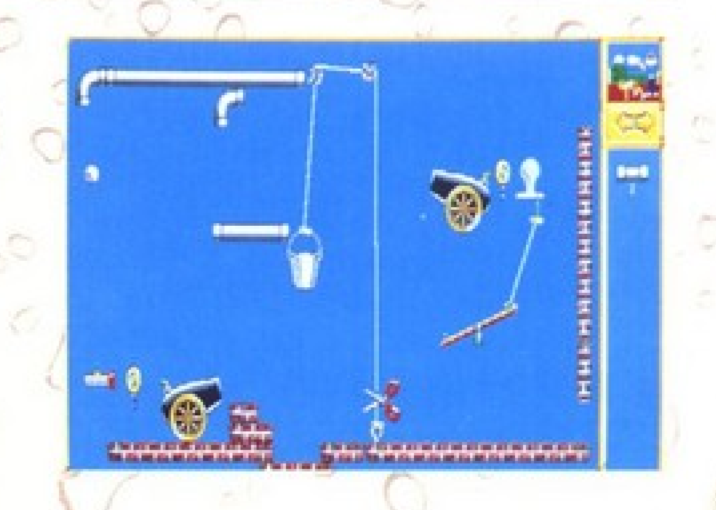
●實驗日期：五月二十七日
●實驗密碼：CROSS
●實驗目的：把老鼠從四方磚牆中放出，並使其落到畫面之下。
●實驗方法：利用炸彈將磚牆炸開一個缺口，再用履帶將老鼠送到缺口處。注意最後棒球會觸動引爆器。



●實驗日期：五月二十八日
●實驗密碼：CHOCOLATE
●實驗目的：讓籠子裡的四隻老鼠同時跑動。
●實驗方法：利用球的反彈與蹺蹺板原理，使球觸動老鼠馬達。注意蹺蹺板的擺放高度。



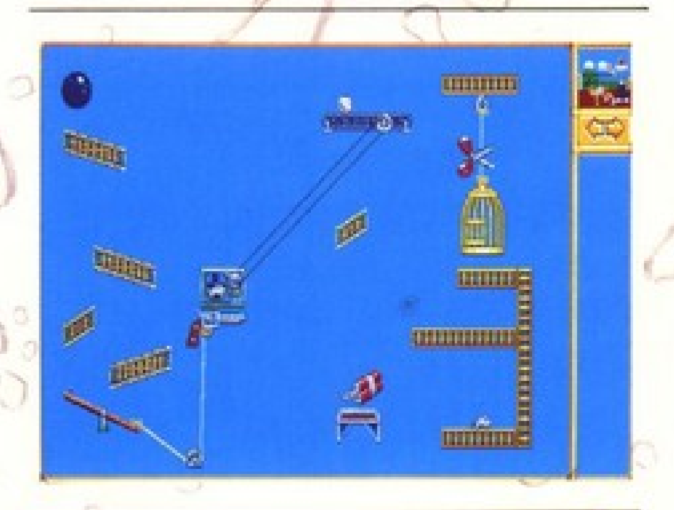
●實驗日期：五月二十九日
●實驗密碼：PLATO
●實驗目的：讓砲彈進入水桶，再讓水桶落入下方的洞中。
●實驗方法：連續擊發兩枚砲彈，其中一枚會使剪刀剪斷繩子，另一枚在進入水桶後，一起掉入下方洞中。



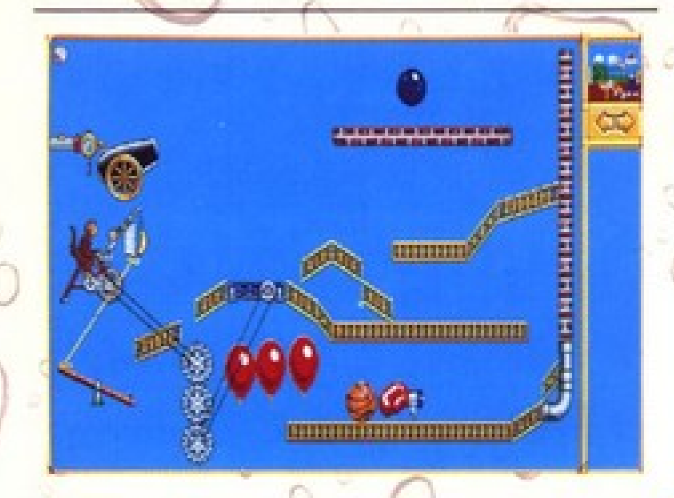
●實驗日期：五月三十日
●實驗密碼：WELLSPRING
●實驗目的：讓上方的貓加入下方的貓群之中。
●實驗方法：利用蹺蹺板與貓的連鎖反應，最後使砲彈進入水桶中，砲彈的重量會使另一個阻礙貓前進的水桶提起，使貓順利到達下方。



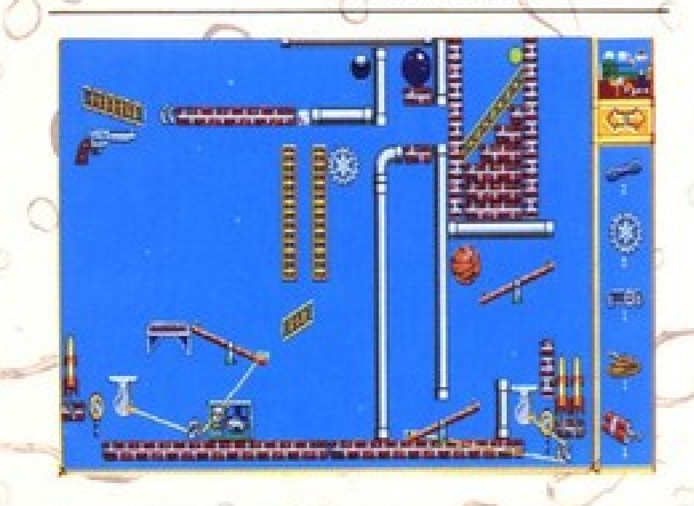
●實驗日期：五月三十一日
●實驗密碼：HYDROPLANE
●實驗目的：用籠子捉住老鼠。
●實驗方法：將砲彈彈至籠子下，再利用斜板來調整保齡球落下引發手槍射擊的時間差，子彈擊中炸藥使木板爆炸，籠子便能順利落下。



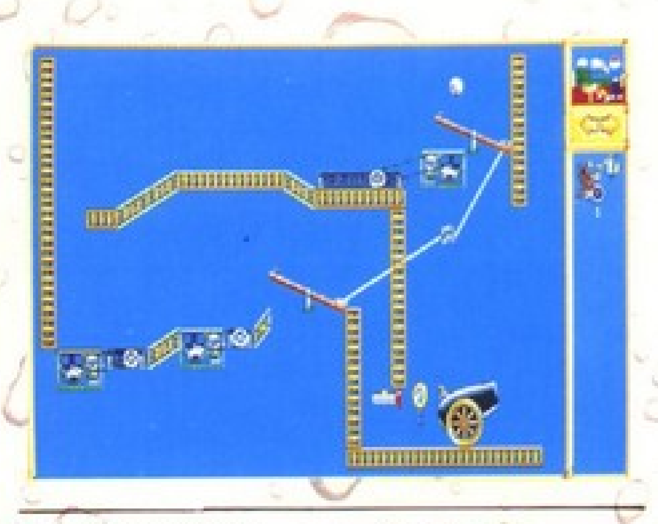
●實驗日期：六月一日
●實驗密碼：PALM
●實驗目的：把三個氣球弄破。
●實驗方法：利用履帶阻礙氣球上升，大砲的砲彈會使保齡球滾動，最後啓動履帶及齒輪，將所有的氣球弄破。



●實驗日期：六月二日
●實驗密碼：SOMBRERO
●實驗目的：點燃三枚火箭，讓它們飛到畫面之上。
●實驗方法：利用網球及籃球帶動蹺蹺板之原理來啓動光源而點燃火箭。



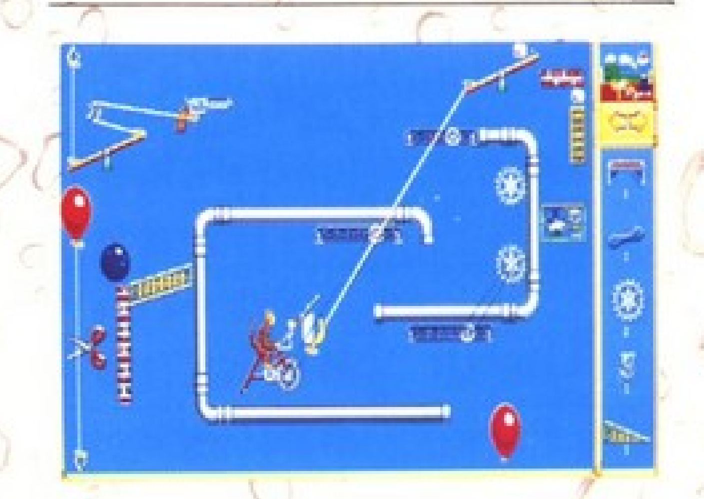
●實驗日期：六月三日
●實驗密碼：JOIST
●實驗目的：只要將砲彈發射出去就可以了。
●實驗方法：滑輪的帶動方向使棒球按一定方向滑動，進而手電筒光源使大砲發射。



●實驗日期：六月四日
●實驗密碼：ASTRONETTE
●實驗目的：把畫面中的魚缸打破。
●實驗方法：要考慮齒輪的帶動方向，使所有的球能以一定的方向啓動光源來引燃炸藥，而爆破魚缸。



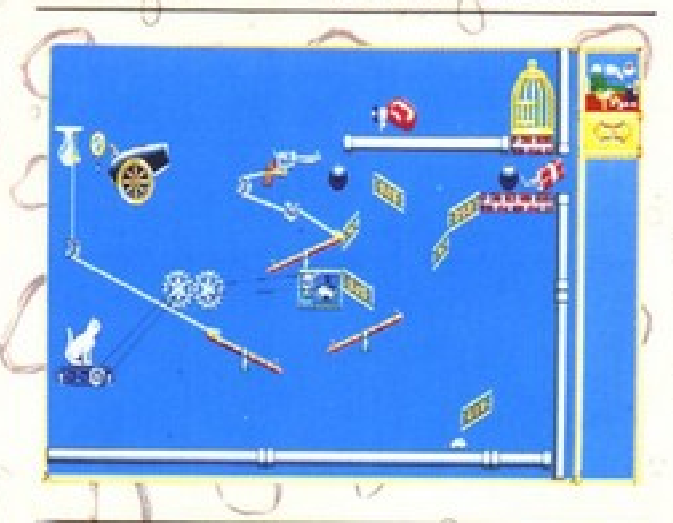
●實驗日期：六月五日
●實驗密碼：MARIONETTE
●實驗目的：把棒球由木牆上擊落。
●實驗方法：利用巧妙的斜板向下之原理，使棒球以一定的方向撞擊保齡球，並使氣球上飄來牽動手槍射擊球棒。



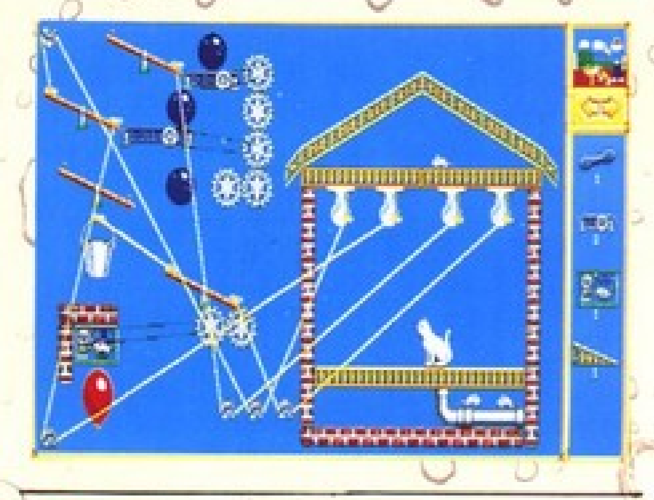
● 實驗日期：六月六日
● 實驗密碼：OSMION
● 實驗目的：讓火箭向上飛出畫面外。
● 實驗方法：一方向使火箭掉落於角落，並使棒球由彈簧墊上彈入間縫內啓動開關點燃火箭。



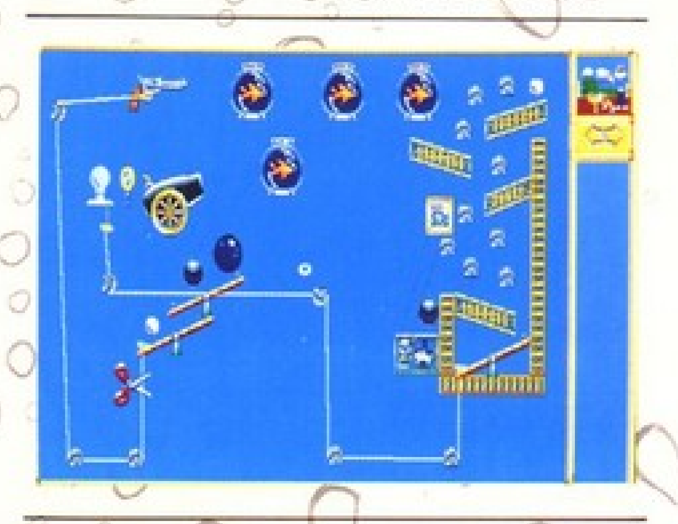
● 實驗日期：六月七日
● 實驗密碼：ASSURANCE
● 實驗目的：把老鼠關到籠子之中。
● 實驗方法：必須注意炸藥的擺設位置，否則時間差抓不準會使老鼠被吃掉。



● 實驗日期：六月八日
● 實驗密碼：CALULATOR
● 實驗目的：把屋子中所有的燈都點亮。
● 實驗方法：利用槓桿原理，使齒輪間隙的旋轉方向配合滑輪的運用打開電燈。



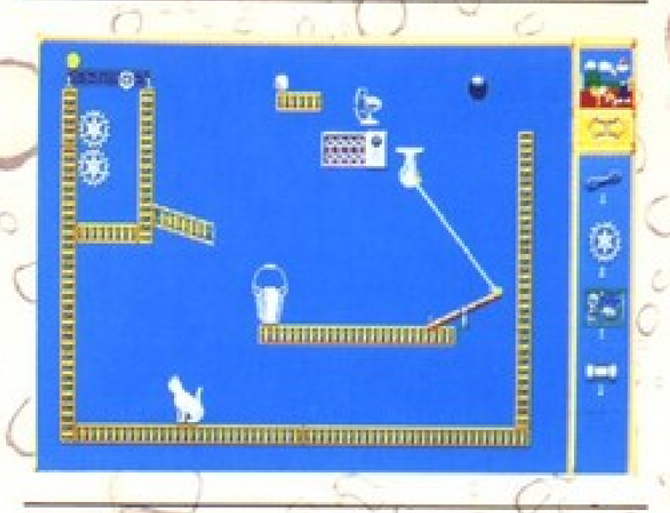
● 實驗日期：六月九日
● 實驗密碼：SUPERIOR
● 實驗目的：不可以使任何一個魚缸破裂掉。
● 實驗方法：利用棒球下滑觸動剪刀使槍不能擊發，並讓棒球落於小丑盒上使它彈落到別處。



● 實驗日期：六月十日
● 實驗密碼：PHILHARMONIC
● 實驗目的：讓所有棒球落在右方的木架中。
● 實驗方法：利用風鼓帶動風扇使籃球墜地，進而打破魚缸吸引貓並拉動燈泡啓動滑輪。



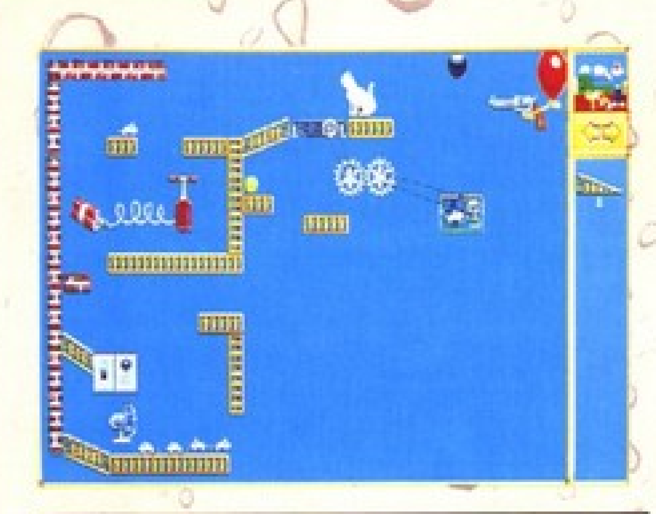
● 實驗日期：六月十一日
● 實驗密碼：ANGULAR
● 實驗目的：把棒球放到水桶中。
● 實驗方法：利用砲彈壓下蹺蹺板而打開燈泡啓動太陽電盤，進而轉動風扇。



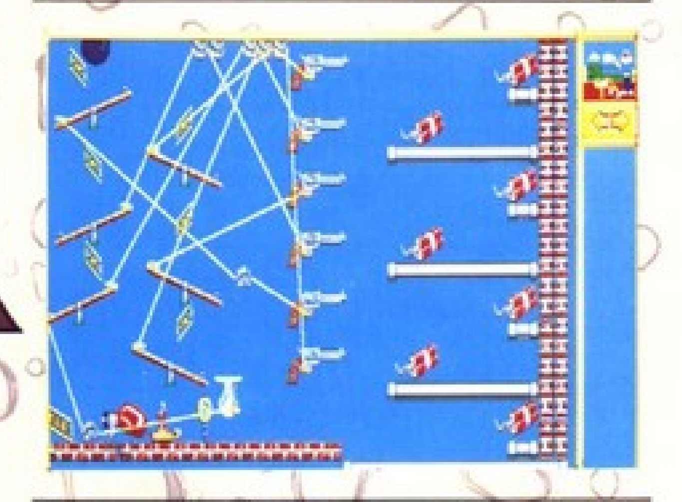
● 實驗日期：六月十二日
● 實驗密碼：ZIPPER
● 實驗目的：引燃炮管。
● 實驗方法：燭台點燃的時間差與滑輪的傳送要配合的恰到好處，才能使火苗傳送到大砲。



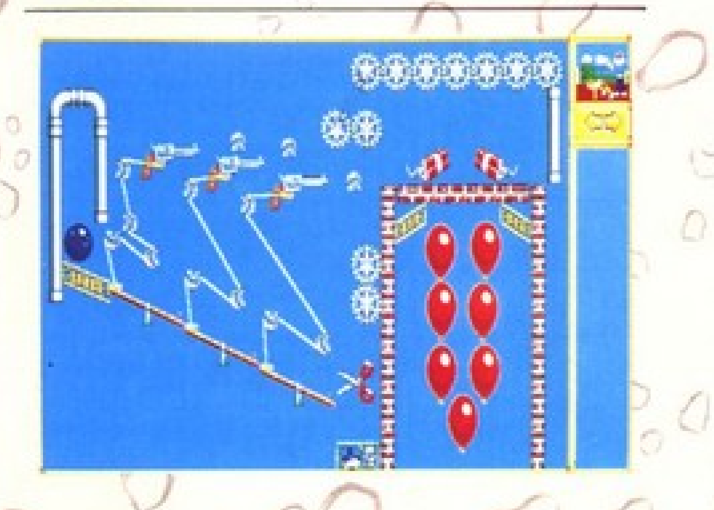
● 實驗日期：六月十三日
● 實驗密碼：UMPIRE
● 實驗目的：讓老鼠安全走到螢幕下方，但不能被貓吃掉。
● 實驗方法：利用子彈來嚇貓使其向前而引爆炸藥。再讓老鼠滑下並啓動機關，電風扇旋轉會使老鼠掉下去。



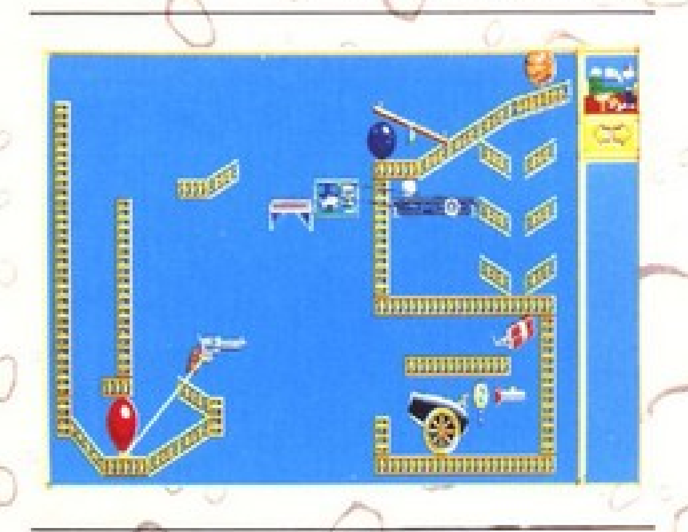
●實驗日期：六月十四日
●實驗密碼：RECOVER
●實驗目的：讓所有的氣球爆炸。
●實驗方法：槓桿的擺設位置很重要，差一點就無法成功，拳擊手套的撞擊將使燭台點燃最後一個炸藥。



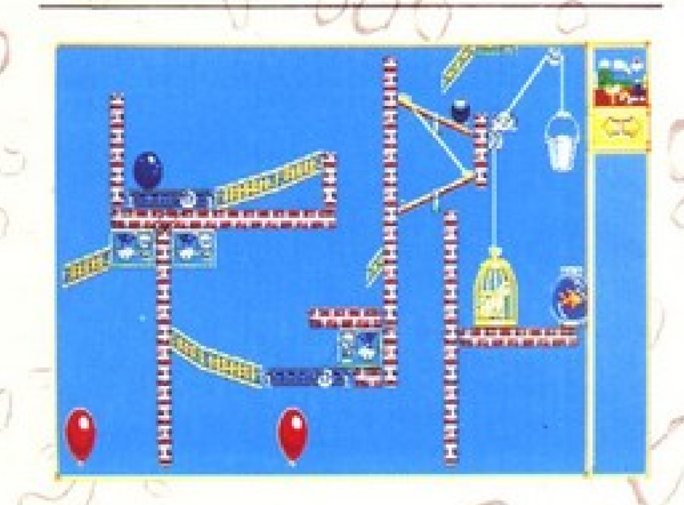
●實驗日期：六月十五日
●實驗密碼：SHADOW
●實驗目的：不可讓原先在畫面上的任何氣球破裂。
●實驗方法：工具中的兩個氣球可說是重要關鍵，要注意位置的擺設並利用剪刀來阻擋保齡球。



實驗日期：六月十六日
●實驗密碼：IONIZE
●實驗目的：讓保齡球、籃球、砲彈一起落在氣球所在之左下角。
●實驗方法：利用籃球與保齡球之間的擠壓使氣球上升牽動手槍。炸藥爆炸後會使棒球啓動手電筒而點燃火炮。



●實驗日期：六月十七日
●實驗密碼：QUAKE
●實驗目的：把籠子拉上來讓貓能出來，再讓老鼠全都跑動。
●實驗方法：由於保齡球的接觸使得下方的皮帶輪傳動氣球上升，因而上方槓桿位置的擺設就顯得重要了。



●實驗日期：六月十八日
●實驗密碼：OCTOBER
●實驗目的：把保齡球放到左邊較長的格子中，籃球則放入右方較短的格子中。
●實驗方法：保齡球下壓蹺蹺板後會順勢掉入左方的洞中，而籃球也在履帶的作用下落入另一洞中。



●實驗日期：六月十九日
●實驗密碼：BILATERAL
●實驗目的：讓籃球落入右上方的洞中。
●實驗方法：因爆炸會使籠子掉下並使猴子開始踩腳踏車，小丑盒打開後會使籃球往上彈起而落入框中。

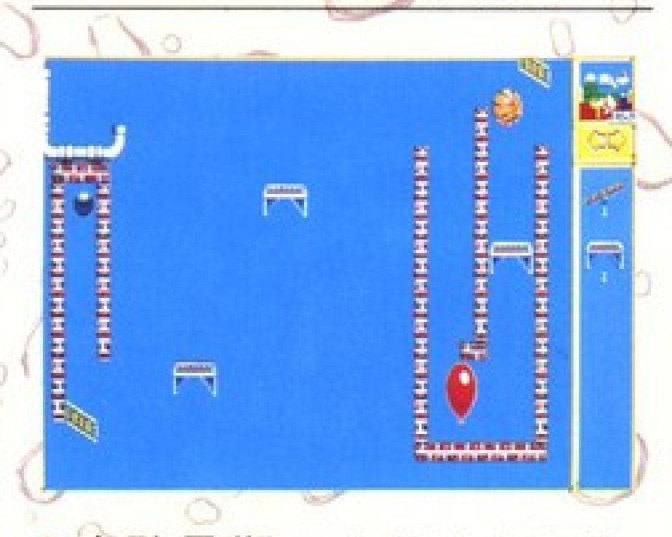


●實驗日期：六月二十日
●實驗密碼：LYRIC
●實驗目的：讓砲彈落入水桶中。

●實驗方法：保齡球會牽動兩個以蹺蹺板爲觸動開關的電燈，而爆炸的時間差則是最重要的關鍵。



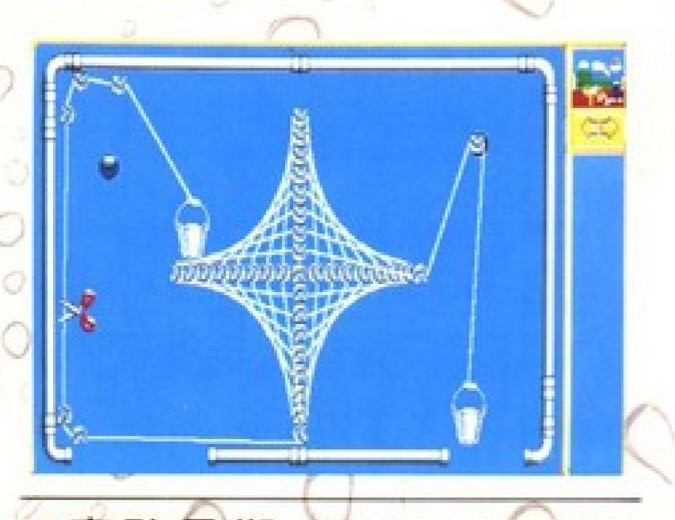
●實驗日期：六月二十一日
●實驗密碼：NEEDLE
●實驗目的：把籃球放到左上方的金屬籃中。
●實驗方法：爲使籃球到達水管上只有利用彈簧墊的彈力，但右上方仍需要放一個木板墊。



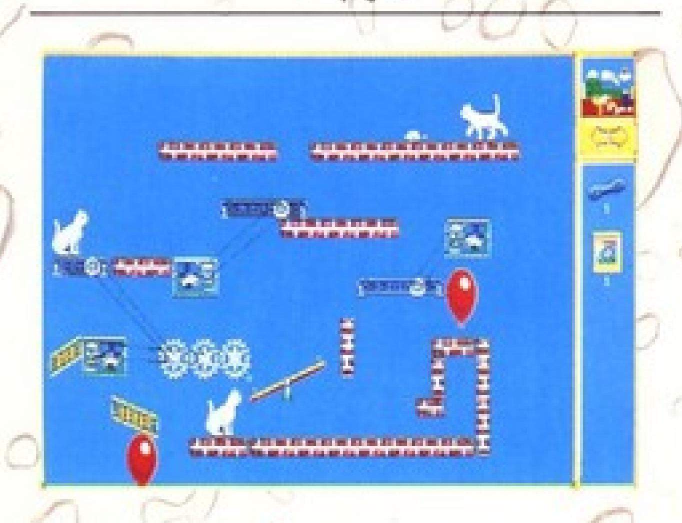
●實驗日期：六月二十二日
●實驗密碼：THEORY
●實驗目的：點燃畫面中所有的蠟燭。
●實驗方法：左方的蠟燭在斜板幫助下會聚集在一起而點燃，而右方則需靠著燭台的移動來點燃火箭，最後火箭會順著履帶而點燃每支蠟燭。



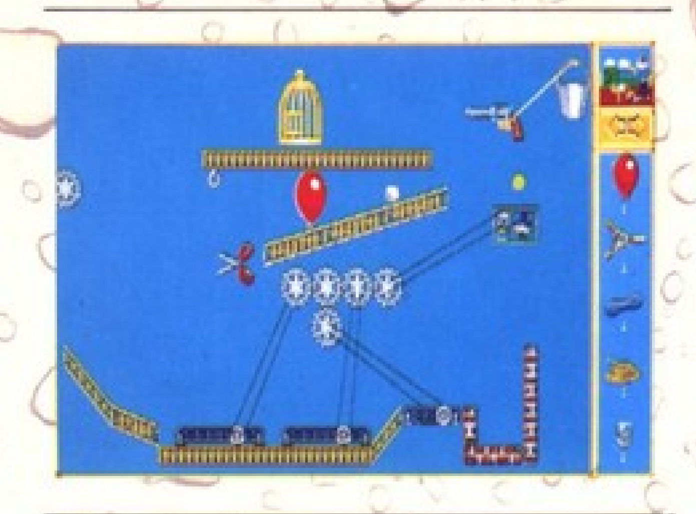
●實驗日期：六月二十三日
●實驗密碼：LOBSTER
●實驗目的：讓兩個球掉入籃子中，而且所有在上面的繩子也要一起掉落。
●實驗方法：所謂「牽一髮動全身」，找出線的源頭所在並找出時間差，則能使砲彈進入水桶中。



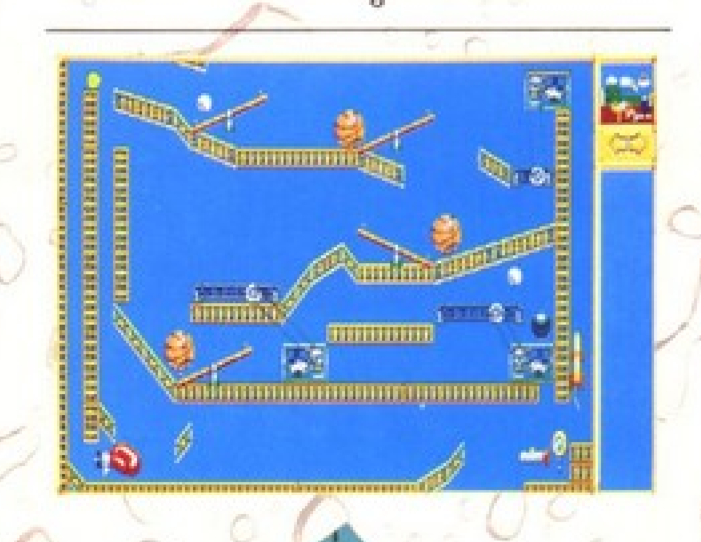
●實驗日期：六月二十四日
●實驗密碼：SAMURAI
●實驗目的：把籠子送到右邊的磚牆中。
●實驗方法：放一個齒輪擋住被子彈擊出的籠子，使籠子順著履帶傳動至方框內。

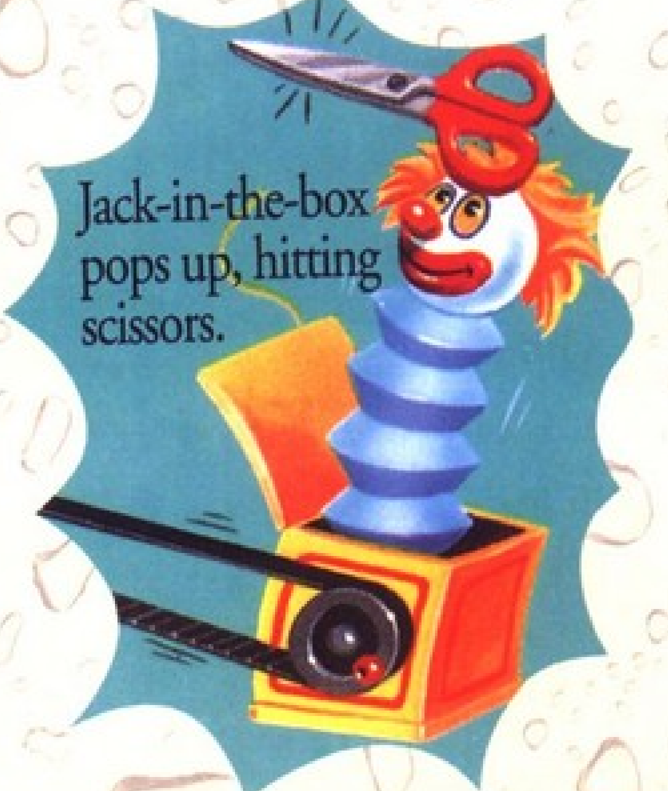


●實驗日期：六月二十五日
●實驗密碼：SPLICE
●實驗目的：把老鼠安全的送回右下方的家中。
●實驗方法：奇妙的傳動而使老鼠在貓的追趕及槓桿的活動下進入洞中。



●實驗日期：六月二十六日
●實驗密碼：GULF
●實驗目的：點燃所有的火箭。
●實驗方法：利用槓桿原理，使得棒球在拳擊手套的協助下順利的啓動手電筒開關而引發火箭。



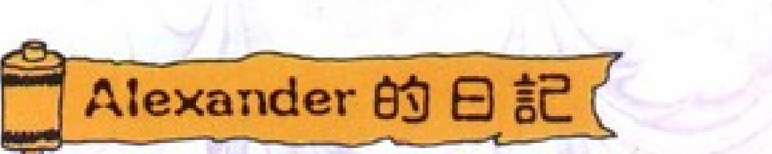


國王密使VI 完全攻略 上

希望之旅

/吳昱甫

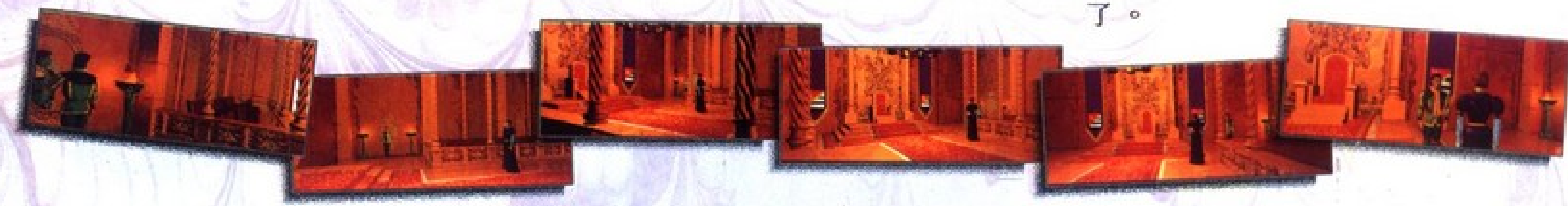




仔細想想回到Daventry王國也過了好一段時日了，日子又回到過去的平和光景。然而我對Cassima的思念卻是與日俱增，Cassima的倩影已深深的佇留在我心中。唉……我摯愛的Cassima，何年何月我才能再與妳見上一面呢？我不禁又沈浸在數月前的回憶中，因爲只有在回憶中我才能夠再次尋得那思念的倩影……



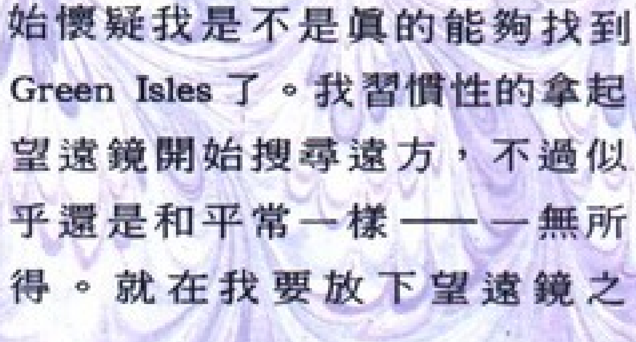
突然間身旁那面魔鏡閃射出一道耀眼的光芒，吸引了我的目光。魔鏡中的影像慢慢的幻化著，逐漸的鏡中出現了清晰的影像，我眞的不敢相信自己的眼睛！鏡中的影像竟然就是我朝思暮想，魂縈夢繫的Cassima，「爲什麼Cassima的臉上滿佈著愁容呢？難不成Cassima發生了什麼事嗎？」一股不祥的預感莫名的浮起，看來我有必要走一趟Green Isles了。

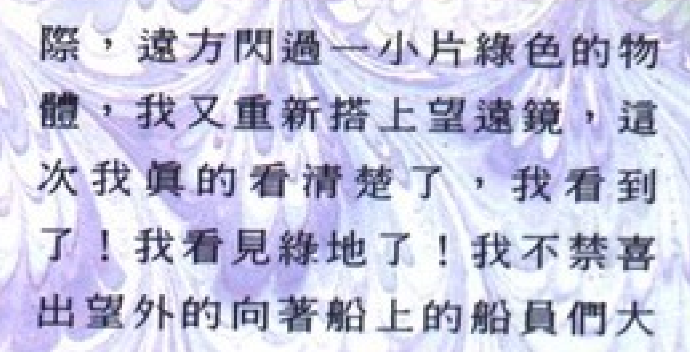


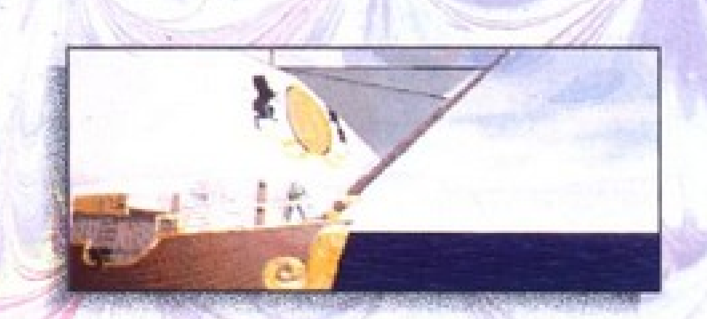
在向父王與母后稟明了一切原委之後，父王與母后終於答應讓我出航，前往尋找我的眞愛，於是在匆匆的打點之後，我帶著幾名船員便浩浩蕩蕩的由Daventry王國出發了。

日子一天一天的過去了，每天除了一些海鷗會偶而駐足在船上外，舉目望去所能看到的

就是一望無際的海洋，自Daventry出海後就未曾再看到過一片陸地，希望似乎隨著日子的逝去也越來越渺茫了。長長的三個月過去了，連我也不由得開始懷疑我是不是眞的能夠找到Green Isles了。我習慣性的拿起望遠鏡開始搜尋遠方，不過似乎還是和平常一樣——一無所得。就在我要放下望遠鏡之際，遠方閃過一小片綠色的物體，我又重新搭上望遠鏡，這次我眞的看清楚了，我看到了！我看見綠地了！我不禁喜出望外的向著船上的船員們大











喊。「我看見陸地了！」船員們一聽到我的好消息，也高興的手舞足蹈起來了。不過看來離靠岸還有一段距離要走呢！

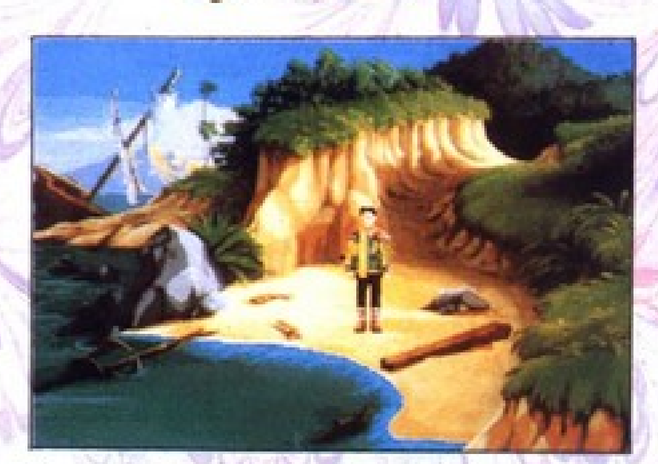
是夜，平靜的海面卻刮起了一陣暴風雨，船身隨著起伏的波浪顚跛不定，一陣陣的大浪拍打著船身，更使得船身吱軋作響，終於我的船在海浪的拍擊之下，不幸的碰觸到海中的礁石，片刻之間，一艘巨大的船便完全的支解掉了，我隨著船身的支解也和其他的船員落入了海中，無情的巨浪打在我的身上，我受不住這般的大衝擊也就昏了過去，意識中的我好像抱著一塊木板在海浪中浮沈……





皇冠之島

當我恢復知覺時，我已經躺在一處不知名的海灘上了。我看到船的殘骸就擱淺在不遠處，我對它高聲叫喊，但是船上都沒有回應。正感絕望之際，突然發現沙灘上有東西閃閃發光，拾起一看，原來是我的皇室徽章指環，幸好它沒有遺失，或許在沙灘上還有其他東西飄流過來，四處觀察一下，發覺厚木板底下好像有東西。移開木板，發現一個盒



子，打開盒子找到一枚達文奇王國的銅幣。帶著身上僅有的兩樣財產，我繼續往北走去。

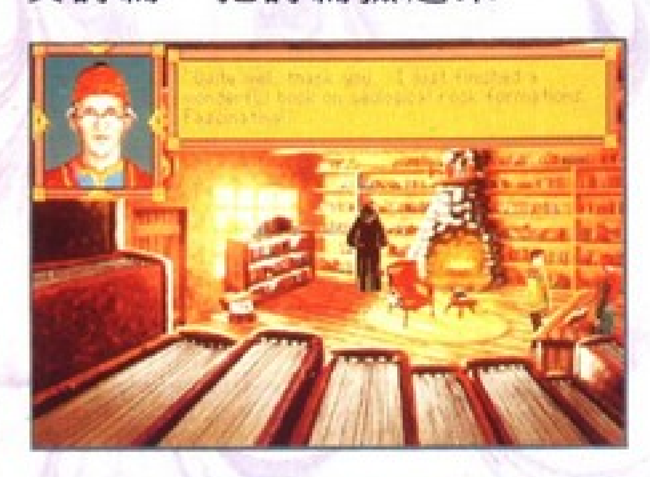
在三叉路口，看到東北方不遠處有個城堡，我決定先去城堡詢問看看。來到城門前，守衛擱住了我的去路，我問：「請問這是什麼地方？誰住在城堡內？」衛兵回答：這裏是綠島之國，這個島是皇冠之島，王宮就在你面前，城堡內住著公主Cassima。」一聽到心愛的Cassima公主就住在這裏，內心的興奮無法言喻，我立刻拿出皇室徽章指環表明身分，侍衛長Saladin便帶我進入王宮。



我見到了總理大臣Alhazred，說明來意後他卻拒絕了我見公主的要求，並告訴我：「國王Caliphim和王后Allaria在公主失蹤期間因憂傷過度而病逝了，所以公主目前正在服喪期間，不願見任何人。此外，我馬上就要和公主結婚了，因此你的來訪並不恰當。請你趕快回去。」不得已，我只好離開城堡。

離開王宮之後，守衛已不讓我進入。我只好回到三叉路口，向西方走去，不久便到達一處村莊。

村莊裏有家書店。走進書店，便看到門邊矮凳上有本書，一拿起來，書店老闆就大聲喊：「終於有人肯動這本書了！這書就送你好了！」翻開書隨便讀了一段，不禁打了一個哈欠，原來有這麼無聊的書！在右邊的書架上，我找到了一本情詩集，翻開詩集時或許是因爲書籍老舊所以掉出一頁詩篇，把詩篇撿起來。

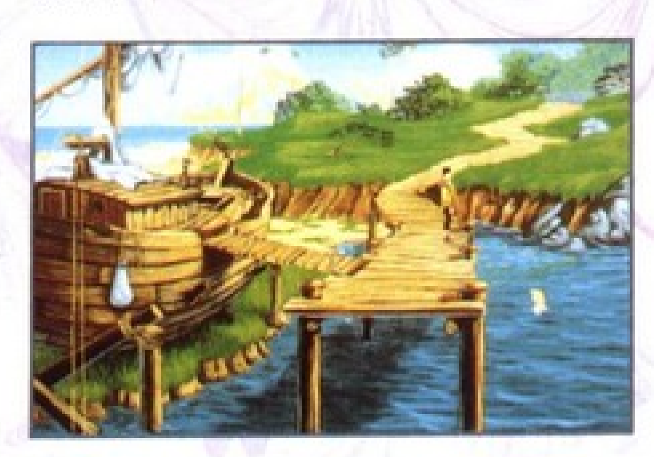


走到櫃檯和老闆談天，老闆告訴我：「這個地方至少有四個島。」「你說『至少』是什麼意思呢？」「事實上，我也不能確定。我只知道有個島終年被霧所籠罩著，但我從來沒去過。你可以向擺渡人(ferry-man)問看看，他說不定可以提供你較多的消息。」

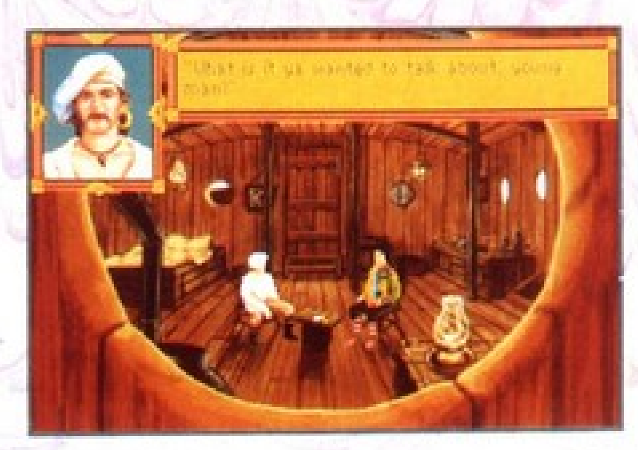
這時，我看到櫃檯上擺有一本書，書名是「實用的魔法」，想要購買，老闆說：「這是本好書，不錯吧！這是我從本國唯一的魔法師那裏得來的，聽說他最後被食蟻獸給吃了。如果你能找到另一本稀有的書，我便和你交換。」

離開書店之後，突然聽見「舊燈換新燈哦！」的吆喝聲。我走向那個小販。油燈小販說：「你有舊燈來換我的新燈嗎？」「沒有，但是你爲什麼那麼做？這不是一件吃虧的生意嗎？」他搖頭笑道：「年輕人啊！你有所不知。我這麼做，總有一天我會得到燈中的精靈，那時候我就比國王還要有錢了！！」由於沒有油燈，我繼續向左方走去。

我來到一處花園住家，有一個美女正在欣賞玫瑰花，正想跟她說話，可是卻遇到她的後母出來斥罵她，並把她叫了進去。我只好繼續往碼頭方向前去。



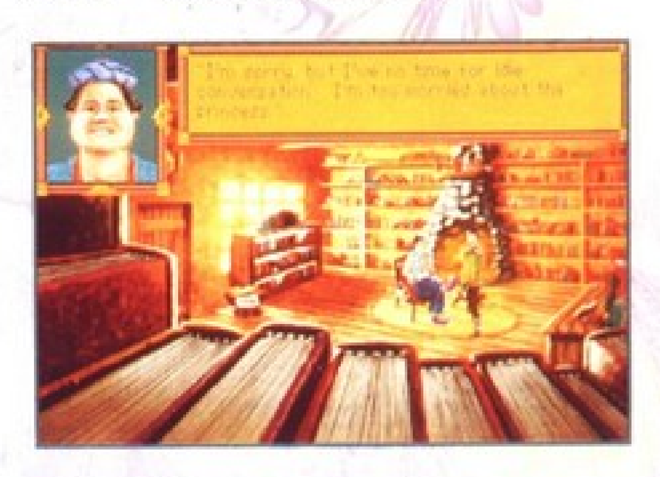
一到碼頭，便看到有個人跳下海游泳。他向我招手道：「你也下來吧！我可以告訴你通往下一個島的方向！」由於我不識水性，因此我決定先拜訪擺渡人。上船後敲了敲門，門開了，可是擺渡人打量了我一下後，叫我走開，我趕緊表明是書店老闆叫我來的，他便請我進入船艙。



我注意到船已經移到沙灘上了，便問：「爲什麼身爲本島唯一擺渡人的您卻收山不做了？」擺渡人答道：「那是因爲總理大臣Alhazred下令禁止航行，直到局勢穩定爲止」「那又爲什麼國家會不太平呢？」他恨恨地道：「好像是偷竊或是有關那方面的事情，眞是可恥。大家以前都處得很好，現在這種情況已經好多年了。」

在我得知不可能用船離開這個島之後，我問：「是否還有其它的方法可以到其它的島呢？」「有的，用魔法地圖就可以，它好像在當鋪老闆那裏，你可以去向他問看看。」

這時，我注意到桌上有個像兔爪的東西，一拿起它，擺渡人就說：「這是個幸運符，但這東西現在已經不能帶給我好運了，就送你好了！也許把這該死的東西拿走會給我帶來好運也不一定。」謝過擺渡人之後，我便離開碼頭。



回到書店，看到有個小丑正坐在椅子上看書。過去和他講話，他說：「我正爲公主擔心，沒時間聽你講話。」聽他提起公主，我趕忙追問，但他似乎不再理我。我只好重施故技，拿出皇室徽章指環給他看，並自我介紹。小丑很驚訝地說：「原來你就是Alexander！公主回來時曾對我提過，你是怎麼來的？」我回答：「我乘船過來，但是船沈了。你認識公主？」

她眞的提過我？」「是



的，她回來時，我曾見過她一面，她告訴我有關達文奇王國的王子 Alexander 的事。我那時很擔心她知道她父母雙亡的事。據說她父母死於心臟病。我怕她知道了會過份自責。」我又趕忙問道：「公主現在在那？」「她現在正在服喪，這個習俗相當陳舊而且不必要，但是總理大臣說公主堅持要服喪。」「對了！我忘了問你是誰？」「我是 Jollo，是皇家馬戲團的小丑。」談了許久，我由 Jollo 知道了許多事情。我決定到當鋪去詢問魔法地圖的事。

我向當鋪老闆詢問：「擺渡人告訴我你有綠島之國的魔法地圖。」老闆從櫃檯裏面把地圖拿出來：「沒錯，我幾乎忘了它的存在了。如果你要，你可以拿任何等值的東西來換。」於是，我拿出皇室指環來交換魔法地圖。老闆對我說：「如果你在旅行時找到任何值錢的東西，你就可以把指環換回去。」「還有，魔法地圖只能在能看到海的地方使用，你可以在海邊試試看。」

看看櫃檯上的東西，覺得那隻機械玩具夜鶯蠻可愛的，於是拿出銅幣，換得了玩具夜鶯。離開時，隨手在櫃檯上拿了一顆薄荷糖。

來到美女的屋前，還沒有來得及說話，美女還是被後母



叫進去了，我仍然不能跟她談話，只好又回到第一個村莊。

這時，我看到當鋪老闆走出門來倒垃圾。身為一個流浪者，只好去找看看有沒有什麼有用的東西。結果找到一罐隱形墨水。

接著，我來到海邊，打開魔法地圖，選擇最上方的島嶼，我就到了聖山之島了。

聖山之島

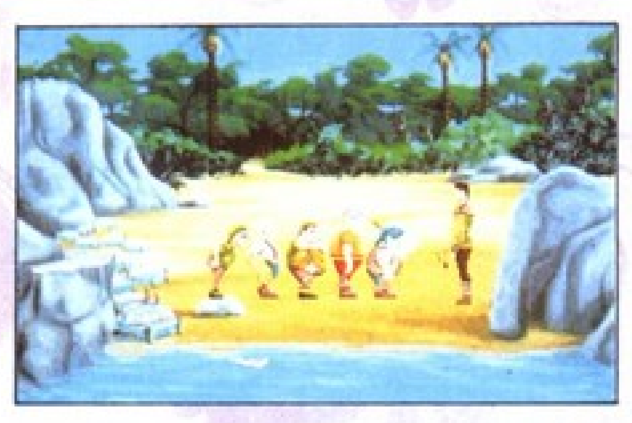
到了聖山之島，發現三面都是峭壁，只好向四週看看。在左邊發現一朵香氣極濃的花；在右邊找到一根黑色的羽毛，不知是不是動物的毛？既然無路可走，只好打開魔法地圖，這次我選擇了奇幻之島。

奇幻之島



到了奇幻之島，首先看到有許多牡犡正在睡覺，仔細觀察，原來有一個牡犡是醒著的。過去和牠聊聊：「為什麼你不睡覺呢？」牠咕噥著:「我嘴巴好痛，痛得睡不著覺！」「讓我看看好嗎？說不定我可以幫忙。」牠馬上說道：「不要！我最怕看牙醫了！」由於牠堅持不讓我看，我突然想到那本無聊的書，說不定可以幫牠入睡。我決定唸書給牠聽，牡犡邊聽邊打哈欠。我發現牠嘴裡有顆珍珠，順手拿起它，哇！好大的珍珠。牡犡的嘴痛治好了，牠就安心地睡著了。

往四週看看，突然出現五個小矮人，他們是此島的守護者。他們排成一列，準備查驗我這個「入侵者」。



第一位守護者只有嗅覺，我拿出花給他聞，他說「花怎麼會有危險呢？」就放過我了。

第二位守護者只有聽覺，我撥緊玩具夜鶯的發條，夜鶯發出悠美的歌聲，他也就放我過關了。

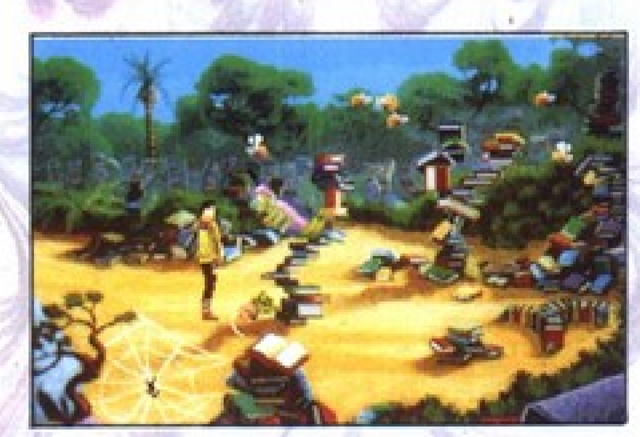
第三位只有味覺，我拿出薄荷糖給他嘗。他說「甜的東西一定沒有危險。」就換下一位。

第四位只有觸覺，我拿出兔爪幸運符。他說「你們都錯了，這是兔子，要歡迎還來不及，怎麼會有危險呢？」

第五位守護者只有視覺，我趕緊拿出隱形墨水，往自己身上一倒。他張開眼睛，說：

「你們才都不對，根本什麼東西也沒有，當然沒有危險。」接著他們就離開了。

剛才眞險！這時，有一張紅色字條也漂到岸邊了。拾起它，字條上寫著：「你要……那裏」，是個不完整的句子。



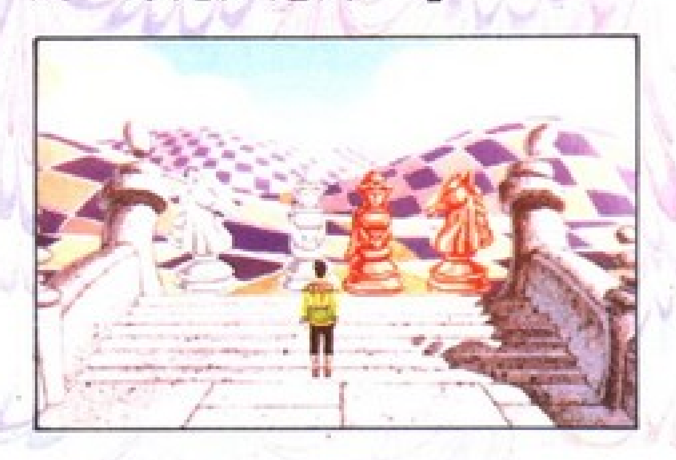
向東走，看到許多書。我正想找看看有沒有稀有的書時，不小心驚動了書蟲。我向書蟲說我想要一本稀有的書，那書蟲竟然開起條件來了：「你有 itinerant clause 嗎？」「沒有。」「那麼你有 marsh pig that does taxes 嗎？」「沒有。」「那 dangling participle 呢？」「沒有」「purple fiddlewacker？」「也沒有。」「idiosyncrasy？」「都沒有。」

由於我都沒有書蟲所要的東西，牠不再理我。我只好回到海邊，繼續向北走。

來到沼澤區看到狗樹下長著牛奶瓶草。過去拿了一個，喝了一口，啊！眞解渴！再拿一瓶以備不時之需。

繼續往前走，來到一個奇怪的地方，有可愛的嬰孩果、會說話的番茄、冰狀的萵苣等。我拾起那顆爛掉的番茄，並走到牆邊去抓那隻牆孔蟲，但牠躲到菊花叢後面去了。我抓不著，只好推開門進去。

我進入了棋盤王國，入口處有兩個騎士把守著，想走近看看，卻被騎士所阻止。這時來了一對紅白皇后，紅皇后說:「他要將一個煤球送給大臣 Alhazred 當作他和公主 Cassima 結婚的禮物」。白皇后很不高興：「妳送煤球，那我就只剩下一個蛋可以送了，我要告訴新國王！」紅皇后也不甘示弱：「怎麼樣？這煤球是我的，我要怎麼做是我的事，再說你送蛋也沒有什麼不好啊！」白皇后反駁道：「這個蛋雖然很可愛，但卻沒有煤球值錢，妳是知道的。」



「你的國王以前不是都常帶著那會唱歌的石頭嗎？現在妳又擁有這顆煤球，這不公平！」「那不算數！那個會唱歌的石頭已經被野獸之島那可惡的野獸偷走了！我之所以該擁有煤球是因爲我的石頭被偷了。」「那不是妳的石頭，那是屬於奇幻之島的！」「你的國王總是認爲所有的東西都是他的。」吵了許久，她們終於注意到我，紅皇后請我評評理。白皇后對我說：「你說，誰該擁有煤球，誰該擁有蛋？請記住，白色代表眞理和美德。」紅皇后生氣地說：「住嘴！不要干涉別人！記住，紅色代表愛情！」我深知禮讓的重要，於是說：「對不起，皇后陛下。我不知道要如何解決問題，妳們何不將煤球禮讓給對方呢？」「哈！多麼笨的方法啊！」「多滑稽啊！」「不錯，他幫了不少忙，不是嗎？」「沒錯，很明顯他是個智者。」他們又吵著離開了。紅皇后掉下一條圍巾，我把它拾起後也離開了。

出門後，順手帶走一個冰萵苣來到海邊，打開魔法地圖，來到野獸之島。

野獸之島



一到野獸之島，就看到樹上倒吊著一隻長相奇怪的動物，跟牠談話。牠滿臉愁容地說：「我找不到家。」「你迷路了？也許我可以帶你回家。」牠氣鼓鼓地說：「我不要！」「你確定嗎？」「我不信任你，不要！」聽牠講話好像蠻有學問的，或許牠知道那張紅色紙條的意義，所以我就掏出那張紙條給牠看。牠想了一會，大叫：「我知道了！是『你要去那裏？』嗯……我喜歡你，我跟你走！」所以我身上就多了一位乘客了。



繼續走，來到一個沸騰的

池塘邊，眼看一個油燈就在眼前，卻無法伸手去取，正當不知如何是好的時候，突然想起身上帶著冰萵苣。把萵苣丟進池塘內，池水果然冷卻下來了。拿下油燈，繼續走。

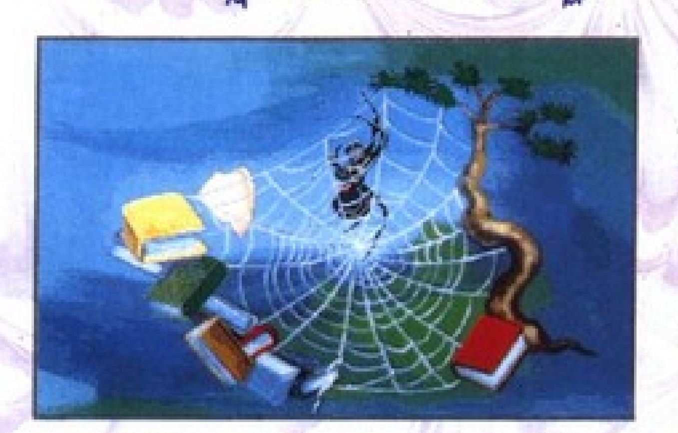
我來到一座花園的入口，



友善的園親丁切地請我進去參觀，但是我對牆上那位盯著我看的弓箭手總是不大放心，因此，我只拾起門邊的磚塊就離開了。到了海邊，拿出魔法地圖，回到奇幻之島。

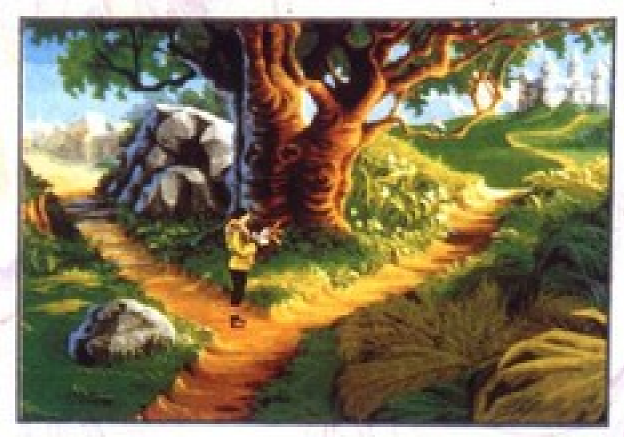
奇幻之島

又到了書蟲的住處，將書蟲叫醒後，把剛剛在野獸之島找到的生物交給牠，原來這隻生物就是dangling partciple，好個父子團聚的畫面啊！書蟲為了答謝我，就送我一本稀有的書。翻開這本書一看。奇怪，怎麼有一頁被撕走了，不知道那頁寫些什麼？



我注意到旁邊有個蜘蛛網，走過去看看，原來是隻黑寡婦！牠一直叫我摸摸牠織的網。我看到下方有一條絲垂下來了，就伸手去拉。蜘蛛趕忙去補，我則趕快拿下黏在蛛網左上角的紙。一看，上面寫著LOVE 四個字，好像就是那本書被撕去的部份，突然，一陣風吹來，把這張紙吹走了。不過我已經記下來了。接著我回到皇冠之島。

皇冠之島

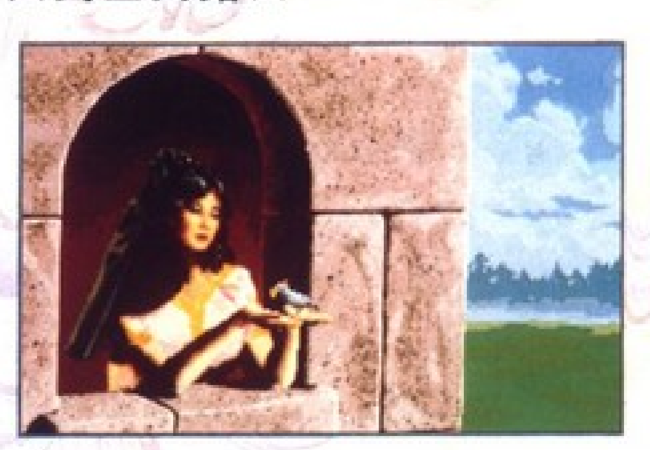


走到三叉路口，看見樹頭上有隻夜鶯在唱歌。「玩具夜鶯和眞的夜鶯的歌聲有什麼不同呢？」我想，於是拿出玩具夜鶯，旋緊發條，玩具夜鶯發出優美動聽的歌聲，樹上的夜鶯認為我是好朋友，就飛到下一個枝頭了。

回到書店，我又看到Jollo，於是向他問好。「你問我過得如何？我太激動了！你看到結婚告示了吧！我不敢相信那是事實！！」我趕緊追問：「趕快告訴我有關那總理大臣的事！」「他叫做Abdul Alhazred，十五年前來本王國，國王對他的學識及意見均非常激賞。他建議國王接納『次要政府』計畫，不久國王就答應了。」

「你知道，國王Calipim有個妻子和女兒，他需要時間來陪她們。所以Alhazred就成了總理大臣了。」「然後呢？」「Alhazred看上了公主Cassima，因為她是他篡位的唯一阻礙。」「你認為他會傷害公主嗎？」「不知道，我想他可能會娶她。不管他的計畫如何，他都會善加利用她。」「也許Alhazred迷惑了她，也說不定公主中意他。」「他掌管所有的事，Cassima現在一定相當脆弱而且孤單。Cassima總是不信任他，公主相當聰明，我眞想不透她竟然會愛上他。」「我必須回去了，你繼續你的流浪吧！祝我們倆活得愉快。」

Jollo走之後，我把稀有的書交給老闆，換取魔法書。離開書店之後我看到牆上有張告示，走近一看，是結婚告示。奇怪的是竟然不對外公開。看過告示後，我有個不祥的感覺，如果我動作不快點，Cassima就會變成別人的妻子了。來到當鋪，用玩具夜鶯換取笛子；再用珍珠換回指環。回到三叉路口。



那夜鶯仍然在枝頭唱歌，我拿出指環，向夜鶯招手，夜鶯銜走我的指環，往城堡方向飛去。不知牠是不是要把它送給公主？

不久，夜鶯飛回來，並帶來一條紅絲巾，撥開紅絲巾，發現一條黑色長髮，希望這是公主的頭髮。

抱著一絲希望，我又拿出詩篇，向夜鶯招手，夜鶯帶走了詩篇，牠眞的是帶去給我心愛的公主嗎？

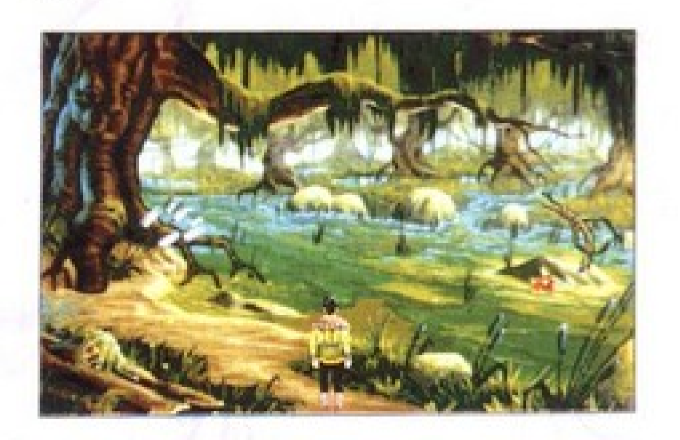
夜鶯回來了，帶給我一張便條。公主！眞的是公主！我內心的興奮無法言喻。便條中公主叫我要趕快離開，因爲我倆今生可能不能再見面。哦！我愛妳到地老、到天荒，我決不會丟下妳的！

奇幻之島



又來到棋盤王國前的花園，我注意到牆邊椅子上有只杯子，拿起它。牆孔蟲依然躲在菊花叢中。我一時興起，拿出笛子吹奏一曲。嘿！菊花應聲起舞。當我停止吹奏，菊花仍在跳舞，我趕快把牆孔蟲抓起來。

看看嬰孩果，我突然有個奇怪的念頭；「也許他們餓了也說不定。」於是我把身上的牛奶拿給嬰孩果喝，其他的嬰孩果看到有牛奶喝，都哭了起來，我用油燈去盛他們的眼淚，取得了造雨術的第一個原料。



來到沼澤區，拿出剛剛取得的茶杯盛一杯沼澤泥。沼澤中的木棍突然講話了：「喂！你知道你在做什麼嗎？」「我只不過是拿一些沼澤泥而已。」「那不是沼澤泥，那是沼澤漿！」旁邊的圓木樹瘤接口說：「他說的對。」「沒人問你，安靜點！」木棍立刻斥責樹瘤。

樹瘤嘆氣道：「哎，當個樹瘤眞是不幸啊！」在木棍對樹瘤扮鬼臉之後，我決定幫助樹瘤討回公道，將爛番茄拿給樹瘤，他往木棍一丟，一場爛泥戰就開始了。最後，樹瘤求饒，大家和解了。我用杯子從樹瘤身上取得眞正的沼泥之後，回到皇冠之島。



皇冠之島

我到當鋪去將笛子換成火絨盒，看看牆上的告示，覺得人生好空虛，我決定到聖山之島再探索一遍。

聖山之島

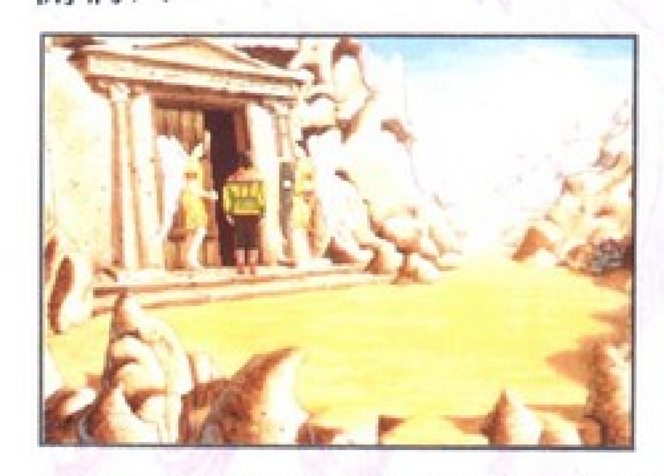
四週依然是峭壁。我注意到前方的石壁上有文字，仔細一看，原來是個密碼盤。我打入R-I-S-E，頓時石壁上出現一串石階。我小心地走上階梯，途中分別遇到其它的密碼盤，我依序以S-O-A-R、412、Azure-Caterpillar-Tranguillity-Air，及A-S-C-E-N-D等開啓密碼鎖，終於爬上了峭壁。

好不容易爬上山頂，看到一個老女人站在我面前，她一直叫我吃下黑草莓，吃了就可以有飛行的能力。經我仔細考慮之後，還是決定不吃爲妙。由於我一直不理會她的慫恿，她終於發怒，消失不見了。我注意到草莓叢旁有個洞穴，就進去瞧瞧。

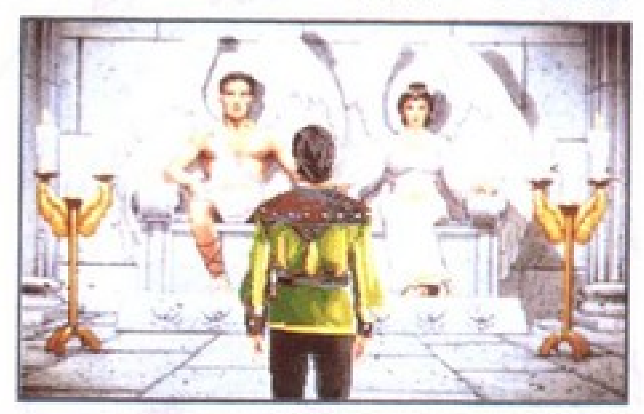
哇！洞內一片黑暗，我點燃火絨盒，發現右方還有一個洞穴，再爬進去，在洞口找出薄荷葉，拿了一些葉子後，離



開洞穴。



出了洞穴，向北走，遇見了兩個有翅族的守衛。他們感到相當驚訝：「是人類！你是怎麼上來的？」「我是爬峭壁上來的。」「不可能人類是不可能爬上邏輯峭壁的！抓起來！我趕快解釋：「不，相信我，我是友善的！」他們很不屑地說：「哼！幾年前，紅白皇后派來一個間諜，僞裝成友善的訪問者，偷走了神聖的金羊毛，你和他們一定是一夥的！不管我怎麼解釋，他們還



是把我抓去見國王 Azure 和王后 Aeriel。

國王和王后對我能夠通過邏輯峭壁這一關感到驚訝。「預言說，誰能爬上邏輯峭壁，誰就能打敗牛頭怪。」「牛頭怪侵犯了我們神聖的地下陵墓，將我們的年輕人當祭品吃掉。我們的女兒，Celeste，今早也被抓走了。」「本來是要處死你的，但是如果你能救出我們的女兒，就放你一條生路。你願意嗎？」爲了證明我的友善，我表明願意進入地下陵墓，並拯救他們的女兒。

地下陵墓

我被推進了地下陵墓，在迷宮般的墓室中，我首先找到了一個骷髏頭，不久，來到了地板機關室，憑著我的細心，勇氣及攻略本上的地圖，我也順利通過了。接著，我找到了一個盾牌及兩個銅錢。一不小心，我走進了一個機關室，天花板不斷地向下壓來。我趕忙丟出磚塊，卡住了機關。繼續走，不慎誤中陷阱而掉入第二層陵墓。

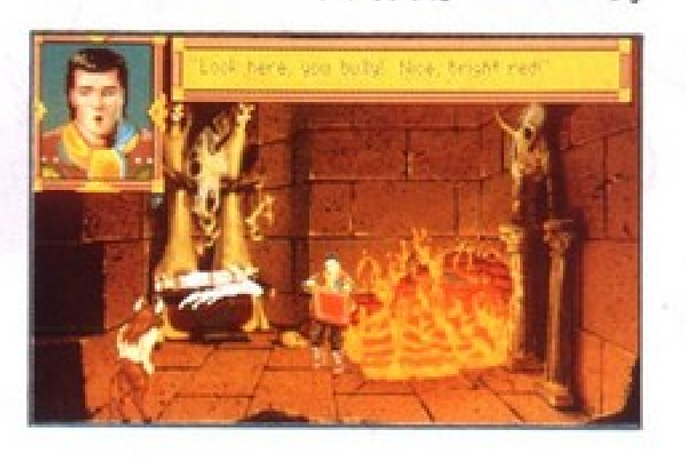


頓時，四週一片漆黑，我點燃火絨盒以照亮四週。墓室中傳來一陣陣奇怪的聲響，但卻不知道聲音是從那裏傳來的。一直到我走進死巷室（cul-de-sac room），我覺得聲音好像就是右邊的房間傳過來的。於是我拿出牆孔蟲，放在右邊牆上，並朝蟲看去，發現牛頭



怪開啓機關進入密室。我也跟著來到那個房間，將手放在掛毯裏面尋找，也打開了機關門。

我進入了牛頭的巢穴，看到牛頭怪正在欺負 Celest。我挺身而出，牛頭怪看見我，怒吼：「誰敢進入我的巢穴！」我罵道：「請你釋放 Celeste，否則後果自行負責。」「死吧！人類！」就在這千鈞一髮之際，我拿出紅皇后的圍巾，施展鬥牛術，牛頭怪就掉入火堆中死掉了，我解開 Celeste 身



上的繩索，她則送我一把匕首作爲報答。

有翅族國王及王后爲了感謝我救回他們的女兒，答應讓我去見他們的預言家，但是希望我從此以後不要再來到有翅國。我答應了。



見到了預言家，我向她請教公主 Cassima 的事情。聖水浮現出 Cassima 的身影。她緩緩說道：「她正被苦惱所圍繞著，也將成爲黑暗力量的祭品⋯⋯並且你將要去拯救她。」我急忙問道：「我要如何拯救她呢？」「任何試圖接近她的方法都會導致和黑暗力量的激烈戰鬥。如果你輸了，你的生命就此結束。」「我要和誰戰鬥？」「你的對手身邊圍繞著一片黑暗，阻止我看見

他，我只能看到他身旁的斗篷。」「但是在這場最後決戰之前，我看見一場亡命追逐，雖然危險，不過這是接近你心愛的人唯一的辦法。」

我繼續追問：「偉大的預言家，妳還見到什麼？」「噢！好痛苦的氣息，我看見兩個永無止休的靈魂正哭喊著要復仇。」「這個靈魂能幫助你消滅黑暗力量，如果你能將他們變回肉體。這是你命中注定要做之事。」

她說道：「我對死後之事所知不多，你可以從德魯依教徒那邊獲得進一步的消息，但是小心，隱居的德魯依教徒是非常危險的。他們可能會幫助你，也可能殺掉你。而他們所住的地方則隱藏在迷霧中。」末了，她給了我一瓶墨水「我已經沒有任何消息可以告訴你了。將這瓶聖水帶著，我的祝福將在你左右。」謝過預言家之後，我又回到峭壁下，打開魔 法地圖，來到朦朧之島。



朦朧之島

一到島上，就聽到東北方傳來奇怪的鼓聲和歌聲，不祥的預感使我不敢靠近。我往西走，來到一個村落，我拾起營火堆中的煤球及掛在屋旁的鐮刀，然後再到野獸之島。

野獸之島

又來到花園門口，我拿起盾牌擋住了弓箭手射出來的箭。進入庭園之後，我到籬笆邊摘下一朵白色的玫瑰花。可是當我要進入花園時，玫瑰突然伸出藤蔓把入口封死了。我拿起鐮刀，把藤蔓砍除，進入花園。



野獸看見我非常生氣說：「你一定是個王子，否則無法通過三個魔法陷阱，來到我的花園。我也曾經是個王子，不在乎任何事情，並且冒險拯救美麗的少女。但我惹火了許多巫婆。一天晚上，我的臉變成如你所見的這般醜陋，而且困在這魔法島上已經數百年了。」「我想一定有路可以離開



這個島的。」「當然，你不是已經進來了嗎？但你要我以這張臉見人嗎？」「你是這些年來第一個通過這些障礙的人——除了那個偷走我的傳家徽章的德魯依教徒。」

野獸繼續說道：「根據魔法，你也將會變成野獸，你進入花園的結果就是變成我的奴隸，你只剩下幾個小時可以維持人形了。」「這不可能！一定有方法可以破解這魔法的！」「你所受的魔法和我相同，當年巫婆曾留下一句話，但我不知道這是不是又是一個玩笑？」

「她說只要找到一個少女，願意和我在一起，分享我的城堡和生活，而且是出於自願，那可就解除魔法。」，「爲了Cassima，我願意去尋找這種女孩。」「眞的嗎？爲了讓你實現在人生僅剩的數小時所抱持的願望，你可以去做任何你想做的事，喏！這是我的皇室徽章指環，如果……如果你眞的能找到一個女孩……」「我會把這指環給她。」「是的，但她必須是自願接受這個指環，她這麼做就是表示接受我。如果不是，你就要再去找其它人，切記切記！」最後，他說：「你的時間不多了，只剩下十分鐘。快去吧！我將會等著你的。」

接過野獸的指環後，我趕忙回到皇冠之島。

皇冠之島

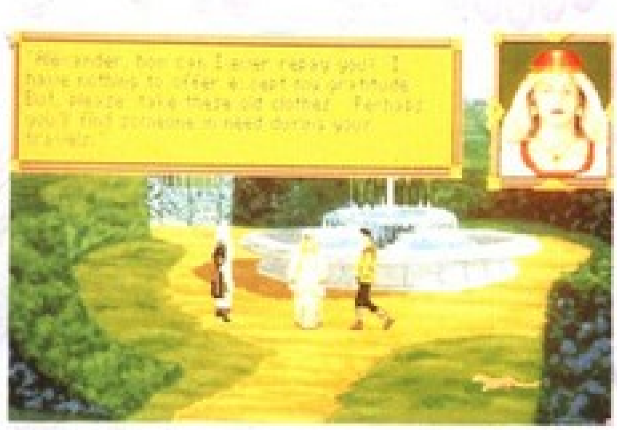
來到書店，與小丑 Jollo 談話，我終於了解原來我的行蹤一直被精靈所監視著。



來到玫瑰庭園的門前，看到美女正在修剪籬笆上的花木。我知道她喜歡玫瑰，所以將我在野獸之島上所摘的白玫瑰送給她。她高興的說：「哇！好可愛！我從沒見過白色的玫瑰，多麼美麗與嬌嫩啊！你在那裡找到的？」「在野獸之島上有許多這種花，並且像魔法般地成群綻放著。」「哦！眞的嗎？看看這些花，一定是很棒的品種。可是我不可以和陌生人說話。謝謝你的玫瑰，仁慈的先生。」我決定拯救這位少女脫離繼母的魔掌，並決定帶她去見野獸。所以將指環給她。在我告訴她一切原委之後，她欣然答應前往。於是我將指環戴在她手上，一同前往野獸之島。



野獸之島



魔法解除了，野獸恢復了原來的面貌。美女把她以前穿的衣服送給我，而王子則送我一面魔鏡。

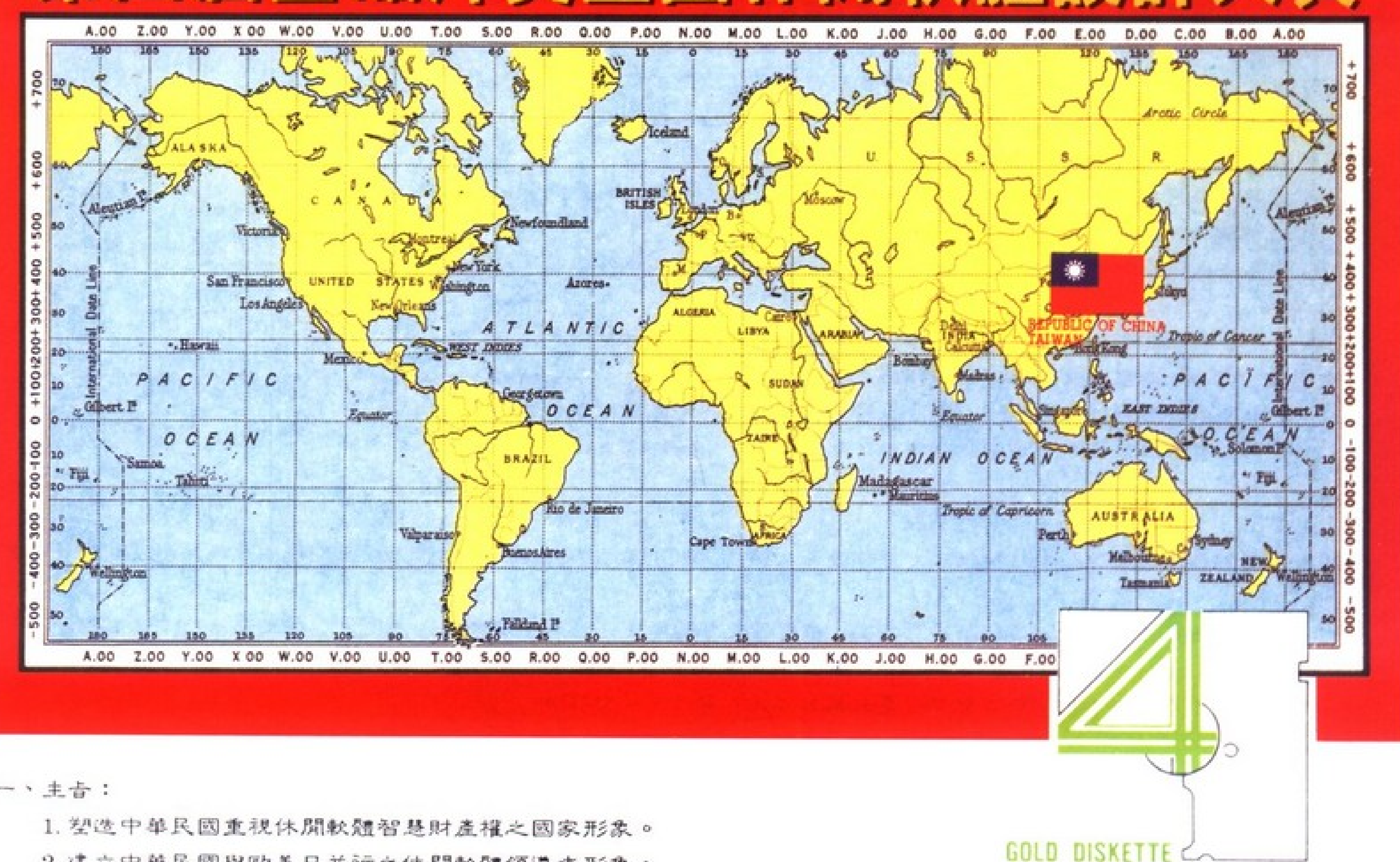
至此，美女與野獸總算成爲了一段美好姻緣，而王子 Alexander 與公主 Cassima 的婚事到底有沒有著落？在這裡先賣個關子，欲知故事分曉……




魔奇金霸卡
正式推出
MUSIC SYMTHESIZER CARD
魔奇音效卡２代一魔奇金霸卡自從啼聲初試後，便一鳴驚人，其音波盪漾迴旋，使得欲覓音蹤的知音者苦苦等候，欲聽之而快，由於佳音難覓，軟体世界在經過數月的努力後，終於將此一聲韻收服，並訂於三月公開放送，特此告知四方。
HiFi 魔奇音效卡 第二代
專業版功能，平裝版價格：可與聲霸卡、魔奇音效卡100％相容，具語音輸出入，可連接麥克風，並兼具卡拉OK伴唱；獨立二組輸出，可配合立体高傳眞音響，內含數位沙龍環繞音效，具PC喇叭混音輸入端，可產生特殊音效及眞實語音，含ECHO迴音音效，及MIDI輸出入界面，支援多數軟体。
多重價值回饋，絕不加價：內附中文説明書，及多項支援軟体，並有笑話磁片、笑話錄音帶、語音操作磁片、麥克風等全部奉贈，完全不加價。另有，舊換新回饋行動，自發行日起2個月內，拿魔奇音效卡一代及保証書至經銷商處，即可折價500元。無線耳機抽獎活動，自發行日起3個月內，將抽獎卡寄回，即可參加100台無線耳機抽獎活動。
所有獵金行動即刻展開，魔奇金霸卡第一批限量發行，請自行把握，這次若沒買到，你可能又要等很久了。
SOFT WORLD
FOR PC GAMES

82年度……

第四屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽



一、主旨：

1. 塑造中華民國重視休閒軟體智慧財產權之國家形象。
2. 建立中華民國與歐美日並行之休閒軟體領導者形象。
3. 顯示中華民國發展自行設計休閒軟體之雄心與實力。
4. 提升國內休閒軟體人才的寫作風氣及設計能力。

二、主辦單位：

智冠科技有限公司　　中國時報　　工商時報　　中時晚報

中華民國資訊工業策進委員會　　中華民國資訊軟體協會

協辦單位：

台北市電腦商業同業公會　　亞資科技股份有限公司

三、比賽方式：

為全面提升及鼓勵國人從事休閒軟體的寫作與設計，特設立‘競賽組’及‘初級組’兩個組別，其用意則是鼓勵初學者（或程度較低者）之踴躍投稿，參賽作品可依作者所自行認定其所屬之遊戲類別及組別，分別投寄參賽。

＊競賽組＊

設有以下三個類別，每個作品限投一個組別及類別，每個參賽作品凡參選”入圍”即可獲贈一套魔奇金霸卡。

A. 智育動作類：本項涵蓋所有智育、博奕、動作、運動等休閒軟體，凡能引發玩者之智商、動作靈敏者，皆屬此項。

B. 戰略模擬類：本項涵蓋所有戰略、戰術、或以實物為模擬主題等休閒軟體，凡具戰略與戰術意識之軟體，表現方式不在此限。

C. 角色冒險類：本項涵蓋所有以立體動畫冒險、或動畫文字為設計主題之角色扮演休閒軟體，以強調雙向溝通為主。

＊初級組＊

不分類別，凡參選”入圍”即可獲贈一套魔奇金霸卡．決選分數達標準者，取前十名，發給獎金獎盃給予鼓勵。

＊強棒獎＊

為鼓勵國內棒球風氣，此獎特別針對棒球休閒軟體，設立單獨獎項，不與（競賽組）智育動作類重疊，本項為本屆比賽之特別獎，各種表現方式皆不限制。

＊創意獎＊

本項為本屆比賽之創意獎，涵蓋能具體表現出特殊技巧及創意之所有參賽作品，另予鼓勵。

四、獎品與獎金：

A. 競賽組：

共有智育動作類、戰略模擬類、角色冒險類三類，每類各設有金牌獎、銀牌獎，及銅牌獎各乙名及佳作二名，其獎金明細如下：

1. 金牌獎乙名：可得獎金新台幣壹拾伍萬元整，獎盃乙座。

2. 銀牌獎乙名：可得獎金新台幣壹拾萬元整，獎盃乙座。

3. 銅牌獎乙名：可得獎金新台幣柒萬元整，獎盃乙座。

4. 佳作二名　：各可得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。

B.初級組：

不分類別決選分數達標準者，取前十名，其獎勵辦法如下：

凡得獎者每一作品致給獎金壹萬元，獎盃乙座。

C.金磁片強棒獎：強棒獎乙名可獨得獎金新台幣壹拾萬元整，獎盃乙座。

D.金磁片創意獎：創意獎乙名可獨得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。

※以上得獎作品將由智冠科技有限公司發行上市，並付予版權費。

五、參賽資格：

A.主辦、協辦單位之所屬員工皆不得參加，一經查獲，將取消其參加資格與獎杯、獎金。

B.主辦單位對參賽得獎作品，擁有修改權。

C.參賽者必須為中華民國國民、港澳居民（含大陸地區）或旅外華僑。

Ⅰ、可顯示'彩色'之 IBM　PC 或 100% 相容機型之休閒軟體。

Ⅱ、須為尚未發表或流傳之創作作品。

Ⅲ、參賽作品經初審入選後，未經主辦單位同意，不得逕自取消參賽。

Ⅳ、參賽作品若引發智慧財產權糾紛，其法律責任由原作者自己負責。

六、參賽辦法：

A. 8月31日截止收件，以郵戳為憑。

B.參賽者必須連同作品之執行程式、操作手冊、報名組別，並附參賽者之身份證正反面影印本、照片兩張以及報名表格以限時掛號寄至：

高雄郵政32～80號信箱第四屆金磁片獎評審委員會收（海外地區請寄香港九龍深水埗郵局 88217 號信箱）

七、頒獎日期：

預訂於10月11日下午二點假（臺北福華飯店）舉行。<暫訂>

82年第四屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽報名表

姓名：	性別：男　　女	出生　　年　　月　　日
身份證字號：	聯絡電話：(H)　　(O)	
職業：	公司或學校名稱：	
參加組別：	類別：	
聯絡住址： 永久住址：	遊戲名稱：（中文） （英文）	
經歷：		
創作動機：		

＊一、以上各項請以打字或正楷填寫。（歡迎複印使用）

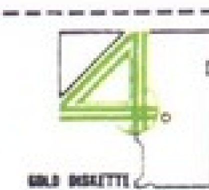
二、參加組別（競賽、初級或強棒獎）請確實填寫，如未填寫一律以競賽組參加比賽。

三、參賽者必須連同作品之執行程式、操作手冊、報名表，並附參賽者之身份證正反面影印本及照片兩張（＊＊參賽者如兩人以上須同時繳交身份證正反面影印本、照片兩張及報名表）以限時掛號寄至：高雄市郵政 32～80 號信箱第四屆金磁片獎評審委員會收（海外地區請寄香港九龍深水埗郵局 88217 號信箱）

四、詳情請洽智冠科技有限公司企宣課活動組吳仕全　聯絡電話 (07)384-8088 轉 279








MILLENNIUM
© 1993 Millennium Interactive Ltd. All Rights Reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan R.O.C. and Hong Kong under license by Asia Recording Co., Ltd.
本產品榮獲英國Millennium公司正式授權在中華民國與香港地區製作發行，享有著作權，請勿任意拷貝，以免觸犯法律。
★本遊戲於美國由MAXIS發行
羅馬帝國AD92
你的未來不是夢
身爲古羅馬帝國一名最卑微的奴隸，你是否曾經幻想過未來呢？當你的主人差遣你任務時，又碰到火山爆發，你該如何面對這突其而來的天災呢？面臨著死亡的威脅，爲了生存，你只好把握良機，離開這個居住了多年的家鄉，雖然於情理上有點不道德，脫離了奴隸生活後，你必須先取得國民身份，然後成爲軍隊將領…然後…何不成爲古羅馬皇帝呢？
機　型：IBM PC/AT
記憶體：640K
操　作：滑鼠
顯　示：VGA/MCGA
音　效：魔奇音效卡／聲霸卡／羅蘭卡
片　裝：5.25"1.2M磁片
羅馬帝國擁有：
⊙六個不同等級場景，獨立故事情節、背景畫面及人物。
⊙3D立體256色顯示，及全圖觀景視窗功能。
⊙遊戲過程穿插流暢有趣情節動畫。
⊙人性化故事情節設計，如親臨古羅馬時代。
⊙音效逼真，集冒險與策略於一身。
獨家代理

文明帝國

這是一個不折不扣的好遊戲，相信不少玩過此GAME的朋友都與我有同感吧！

但是，在筆者誓死與美洲的Aztec民族苦戰數千年之後，卻發現了一件很可惜的事。如果GAME友也跟我一樣在2100年之後仍努力不懈的繼續下去時，必定會發現原本七個民族（或更少）的競爭，最後竟變成少數兩三個大國的遊戲（如果均是民主制那更別談了）。當然有人會說這是物競天擇的結果，但是筆者曾有一次發現有兩個民族各只有一座城一首都，因爲筆者在玩的過程不斷把時間改回公元前四千年，如此進行了「數萬年」（這是眞的）那兩個弱勢民族依舊毫無動靜。尤其值得一提的是一個民族佔有無人的澳洲，另一個民族在我的努力保護下待在富庶的南美洲，只有我（Zulu）在非洲抵禦稱霸歐亞的法國及北美Aztec進行陸海空的決戰。

如此僅有三個較強的民族來進行地域的鬥爭，而未能有新血加入。筆者想可能是遊戲的AI不夠，無法兼顧數個民族來進行競爭，懇切的希望席德·梅爾先生能夠出個加強版來增加一些遊戲的眞實性，讓它更符合人性的鬥爭本能。

／周悠聖

幻影法師

常常有朋友向我抱怨SSI產品有如貼紙般把圖給塡上去，及令人乏味的地圖畫面，卻偶而夾有些鮮麗的過關圖畫。我就說：「這是人家於角色扮演遊戲上之一貫風格，你管得著嗎？」卻惹來一頓毒打。直到最近其幻影法師之迥異風格，才讓我重重地摑回他一巴掌。

幻影法師風格不同於以往（敵人亦有差異），而是以3D立體斜角式畫面和簡單的操作，便開始了這十位長槍英雄、六位難民領袖艱苦的「逃難」。遊戲採三種場景式的交替，但是小心時間可是會抹殺了你的前途。此遊戲號稱冒險模式，卻令人懷疑：怪物殺了又出現，攻擊、施法皆類似RPG，會不會是印錯了？再者，遊戲中你最痛恨的恐怕不是龍人大軍，而是跟在你屁股後的難民群，他們會無情的剝削你，加上無中生有的反抗，實在想讓人趕在龍人大軍之前殺了他們。但是你也可以隨時儲存來避免內訌的慘劇。巫師在此似乎無用，只能拿來炸馬路，因其在敵人炮火下，兩三下就成了木炭了。最重要的，隨時要注意自己的隊員，別讓他對著石頭、樹木猛雕刻，否則你就要損失一位偉大的雕刻家了。

幻影法師可算小品遊戲，玩家若想換個口味，不妨一試！

／孫啓泰

鐵路A計劃

鐵路A計劃是我又愛又恨的遊戲，愛的是畫面精良、立體感十足，恨的是常常被其建築物搞得哭笑不得。記得剛開始時，說明書沒仔細看好，猛蓋建築物賺取差價，結果可想而知，不但沒辦法脫手，且資金也被套牢，被迫宣告破產。第二次則將錢全買股票，也因一時疏忽，股票崩盤，賠了二百多萬，元氣大傷，下場也很悽慘。於是痛下決心，要做一個正當的商人，按步就班來，一切都很順利。就在四條馬路要接在一起時，電腦居然在其中間蓋起旅館！當時我愣住了，眞是欲哭無淚，幸好我事先存了檔，可是重來幾遍都一樣，最後使出殺手鐧，把物料統統運走，只留下二個單位，嘿嘿！電腦再厲害，也敵不過我的絕招，中國有句俗語：「巧婦難爲無米之炊」，正是這個意思。聽說鐵路A計劃出了加強版，可以移山塡海，希望這篇文章能被採納，那麼我就不必再縮衣節食了。

／李宗樺



狂島浴血

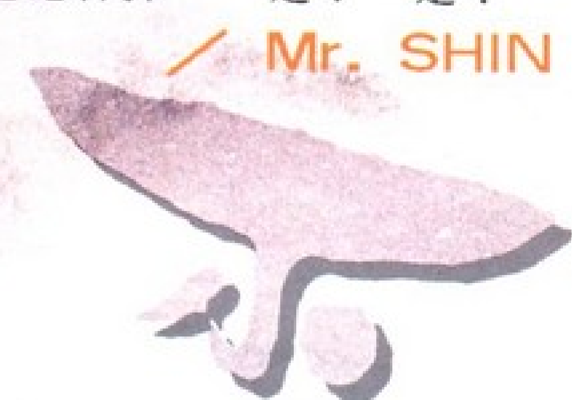
狂島浴血這套戰略遊戲，眞的是非常迷人，玩過的人應該也有此同感吧？！但此遊戲的 AI「異常」高明，且剛開始的兵力常常敵我相差懸殊（當然是敵衆我寡！）如何好好運用有限的兵力，並從失敗的經驗中淬鍊出一套最有用的戰術，相信這是本遊戲之魅力所在。

然而我在日前卻碰上了一樁悲劇：

在第八關 VESUV 時，經我努力多時的奮戰，終於洞悉了敵方的弱點所在，在一陣你來我往之後，我最後佔了上風。望著滿山遍野的我方部隊（沒那麼多啦！），我不禁露出得意的微笑，此時敵人只剩下一支部隊——自走砲。但此部隊所在位置非常良好，左方爲敵方基地，右方及下方爲海，上方則有類似堤防之類的東西，坦克根本開不上去，換句話說，要從旁直接攻擊是辦不到的。

我當時已沒有步兵可攻佔敵方基地，也沒有間隔攻擊能力的 Buster，而遠距離攻擊利器——自走砲也犧牲光了，只能眼睜睜地看著敵人僅存的兵力，卻拿他沒辦法！苦思良久，我終於發現了一個最好的方法，那就是——重玩！唉……！下一次我立志先把這門自走砲幹掉，一定！一定！

／ Mr. SHIN



麻雀學園

麻雀學園這個 GAME，想必大夥兒一定都不陌生吧！兩年前，她風靡了整個電玩界，在排行榜上更是「歷久不衰」。當時，自認功力不差，於是興沖沖地將她買了下來。一回到家，便迫不及待與她對戰一番。一開始，認爲她似乎也不怎麼高明，到了後來，我才發現眞正「沒大腦」的人是我。每次玩到最後幾關，總是敗在她的手下。甚至有一次好不容易「撐」到最後一關，心想總算可以「一親芳澤」了，沒想到牌一發完，螢幕就出現兩個大字－「天胡」！天哪！我費了千辛萬苦，她竟然……。像是後腦勺被敲了一記悶棍，差點兒暈了過去。爲了這件事，我將她打入「冷宮」，足足有一個月之久。後來，忍不住技癢，又與她「和好如初」。歲月如梭，已堂堂邁入 1993 年，這段期間，我不知「破」了多少 GAME，可是對她，我始終「殘念」不已！眞是令我又愛又恨。

不過，我也研究出一些心得。就是當你胡到「海底撈月」這種牌型，並且將電腦的點數贏光時，不要按空白鍵，靜觀其變。哈！哈！你將會發現，電腦會不斷爲你計分，直到螢幕出現三行大字－「國士無雙」、「大車輪」、「綠一色」時，你就可以愉快地按下空白鍵了！如此一來，你就會「記錄輝煌」。（不過，我還是想不通，那三種牌型怎麼會一起出現呢？）

／曾士軒

魔眼殺機 II 隱月傳奇

隱月傳奇是魔眼殺機的第二代，它承襲了第一代優異的畫面和音效，同時片頭介紹也比第一代好了許多，而且還加了中文語音。

當你一進入隱月神殿之後，你便會發覺迷宮比以往還要複雜。像在梅杜莎迷宮中，牆壁可不是固定不動的，而是會隨時移動的，這些就需要你花一些心思來解謎。同時當你遇到了敵人，可不能再像第一代一樣把門關上，等休息夠了再繼續戰鬥，他們可是會自己開門來攻擊你的哦！不過他們還是不會上、下樓梯。

當你最後和專恩對決時，你會了解第一代的眼魔札納斐原來是他的合作夥伴，而等你打倒專恩之後，你也不會被踢回 DOS 下，而有精彩的結局畫面並加上中文語音效果。不過我感到很奇怪的是，既然邁爾班的法力如此高強，爲什麼他不親自出馬呢？

／ KNIGHT



他又～來了！

PC原人 2

全新介面採用ＶＧＡ256色模式，支援聲霸卡語音效果，片頭音樂由『ＰＣ原人』音效團擔綱錄製。

這回，高手的您無須擔心遊戲很快玩完，ＰＣ原人Ⅱ採用「旅鼠」的計分方式，遊戲內容豐富，要百分之百完成遊戲……您可得忙的像個歹命的〝ＰＣ原人〞囉！



暑期正式登場，價格保証很〝原始〞喔！

專為ＰＣ版本設計，絕非單純移植！

漢堂國際資訊有限公司

Crazy 狂野飆車手 CARS



飆車熱火燒遍全美15條公路

頂尖車手齊聚一堂，準備在週末夜間飆車賽中大放異彩！呼嘯、飛馳，將你的對手狠狠拋在公路警察的雷達網中！為自己贏得獎金和賭注，在下次繼續大展身手吧！

* 難纏的公路警察和對手，施展各式賽車技倆，令你招架不住！
* 汽車零件商店提供渦輪增壓器、夜視鏡、雷達偵測器等供你昇級。
* 精心設計多種天候、景色：城市、沙漠、山路、暴風雪、落雨。









六月10日非法入境、參賽辦法請見各地門市



浪淘英雄系列之
——決戰皇陵——
南宋慶元年间，太傅韓佐胄權傾朝野，他一面在朝中排除異己，一面又攏絡武林勢力，準備大舉干戈，入其麾帳者，正道人士稱之「九流三濫」，其中以「幽谷天尊」唐典惡名最盛，此人心狠手辣、武功高深莫測。
次年，唐典接獲密函，星夜趕往天山，武林正道之人得知隨後趕到，一場浩劫於焉展開……
大宗師工作室製作
集動作、冒險、角色扮演之大成
站住！
決戰皇陵
決戰皇陵
決戰皇陵
漢堂國際資訊有限公司
漢堂近期發行・敬請期待

創世紀7（第2部）

／徐國振

［楔子］

記得六七年前，筆者拿到了史上第一個多人 RPG「創世紀Ⅲ」，雖然它沒有當時的「國王密使Ⅰ」好看，但它創新的戰鬥方式及精采的劇情，帶給玩家的樂趣則遠勝國王密使Ⅰ。

時光荏苒，轉眼已過數千日，「創世紀」已發展到第7集，「國王密使」出了第6集，歷史悠久的「巫術系列」也出版了第7集。



巨蛇之島

但大家有目共睹，惟有創世紀的進步最爲驚人，不只是畫面音效日益精進，劇情也更加眞實，複雜且不會覺得枯燥無味，無怪乎它始終獲得最多的獎項，最多的喝采；各位，現在就讓我們起立鼓掌向 Lord British 致敬吧！（唉！無可救藥的 Ultima 迷）。

各位忠實的「軟體世界」讀者，如果不健忘的話，應該還記得筆者的「Serpene lsle 新 GAME 熱報」吧？什麼！没看過？唉！筆者就勉爲其難再簡述一次好了：

話說我們偉大的聖者歷經千辛萬苦，收集到三個 cube，成功地阻止 Guardiam 妄想征服 Britannia 的陰謀後，正備感無聊之際（回不了繁華的地球嘛！），海中浮出一座奇怪的火之島，於是聖者又不辭辛勞地率領隊友們一探究竟，展開了後世稱爲「美德試練場」的驚險旅程，結果鍛練出智、仁、勇三全的聖者及一把無堅不摧，連 Lond British 都懼怕三分的 Daemon's Sword，這段旅程才算告一段落。

歷經艱辛的聖者一行人總算有空在王城内休養生息了，過了數月悠閒的假期，在一個風和日麗的早晨，王城附近竟突生巨變！巨中的黑石不斷冒出，將王城包得像個巨蛋球場似的！英勇的聖者知道冒險即將開始了，這就是史稱「Underworld 第二次冒險」（註：Underworld Ⅱ即將由軟體世界發行。

這一回，聖者不但要跑上跑下，還得在不同的地區來回奔走，甚至還有第四度空間（Ethereal Void）！篇幅所限，無法一一介紹，總之，聖者再度冒著死 N 次的危險，解救了 Britannia………。



被詛咒的 Gorlab Swamp

此後十個月間，天下太

平，聖者和老友們周遊各地，不亦樂乎！某日一名守衛在Batlin房間發現一個卷軸和地圖（奇怪？過這麼久才發現？），守衛急忙稟報Lord British，此時放在桌上的卷軸竟然自動打開，並在空中投射Guardian的影像，大意是指示Batlin前往Serpent Isle，在那兒要展開毀滅Britannia的計畫！

更糟的是Iolo的愛妻Gwen-no早已動身前往Serpent Isle了，焦急的Lord British立即召回聖者一行人，在簡述情況後，聖者深知此次任務極端危險，決定不帶女人、小孩同行（註：此爲古代時空，請女權運動者不必氣憤。）於是和Iolo、Shamino和Durpe坐上帆船，準備通過Serpent's Pillar（巨蛇之柱），到那未知的國度——Serpent Isle。

劇情就簡介至此，再寫下去就成了攻略本了，言歸正傳，該是正式開始評析的時候了，在片頭動畫方面，和測試版差不多，採用3D Rendering的技術，使得人物動作、帆船航行都栩栩如生，語音表現也相當清晰，保持一貫的水準。



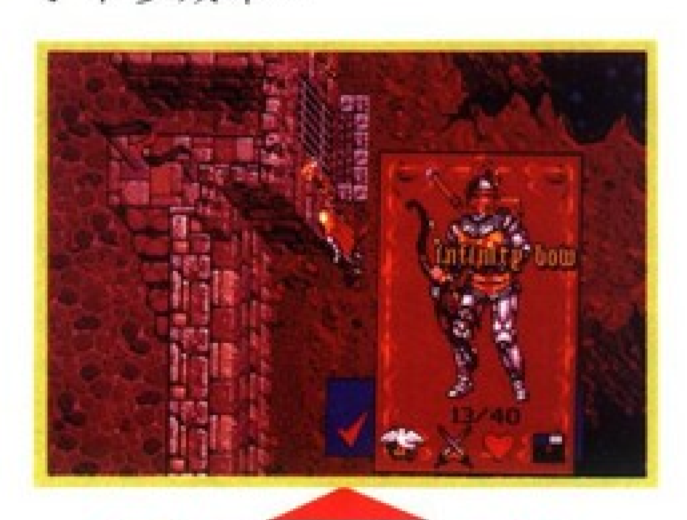
發狂的Iolo？

雖然Origin公司原先製作了21MB的精采片頭動畫，但總不能十片磁片全部裝Demo吧？希望CD-ROM版會將它容納進去，不過您能想像用CD-ROM玩Serpene Isle會有多緩慢嗎？當然，對於有486 CPU 、16 M Ram的超級玩家而言應該會愉快許多。（等到以後好game都只出CD-Rom版時，各位玩家就該準備升級了。）



野心家BatLin的夢境。

Serpent Isle的基本技術核心和Uleima 7-Black Gate沒有太大的差別，但筆者要告訴各位一個好消息——Serpent Isle的人物行走速度比以前快30%！這可不是個小數目，各位親自玩過就能感受到那種流暢感，大家可能還不曉得Ultima 7是以Borland C++語言寫成的吧！這一次Origin公司將部分關鍵程式以組合語言改寫，因而增加了不少效率。



日有所思，夜有所夢？

另一個明顯改進可在紙娃娃系統（Paper dall system），即人物裝備視窗中看出，能夠裝備的武器或防具會明顯地放大，腰部可以佩帶小刀彈弓或袋子，背部可以掛箭袋或背一件大型武器或防具，這些符合眞實情況的設計，令人更能融入Serpent Isle的世界；在裝備視窗下新增的一個選項，能讓玩家一目了解各隊友的狀態，並調整各人的戰鬥策略，是個相當方便的新設計。

在整體畫面上，和前作相較並無顯著進步，但增加了寒原地形及一座純白的美麗都市（Fawn），給人耳目一新的感受。在背景音樂方面，新增了幾首悅耳的樂曲，根據筆者的經驗，除非碰到特殊事件，樂



美倫美奐的Fawn城市。

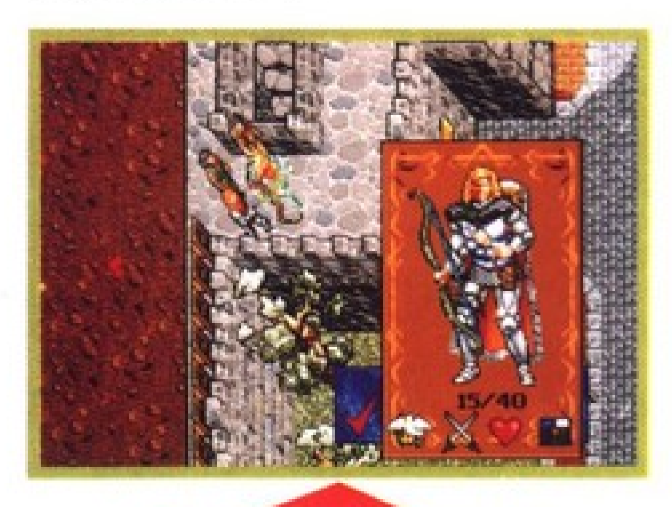


酷熱無比的Furnace地下城。

曲通常不會變化，甚至沒有樂曲，只有背景音效，音效表現得可圈可點，舉凡林鳥叫聲、風吹樹梢聲、浪濤拍擊海岸的聲音及驟雨聲都相當逼眞，頗能與所在環境配合。

此外各位玩家這回仍可以放心地「借」東西，不過筆者建議要「借」的東西儘量放在隊友的口袋中，晚上「行事」會安全許多；還有在Fawn城千萬別幹壞事，那兒的守衛有Wand of Detainment，能立即「傳送」你進牢房！當然，眞正的「聖者」要的東西不是用買的就是冒險找到的，也就不用擔心上述的小事了。

喜歡地下城探險的玩家們這次鐵定會更開心，Serpent Isle 上有著比Britannia更多、更錯綜複雜的地下迷宮，各位玩家進入Serpent Isle後的第一個考驗就是武士測驗（Knight's Test），要到一座地下城通過所有難關，筆者先提醒各位，Serpent Isle地下城機關的Bitannia有點不同，尤其在通道方面……相信聰明的讀者們在進入Knight's Test Dungeon時，很快便能領悟了。



中了神祕毒的Aratar。

當各位玩家們剛買到新「出爐」的Serpent Isle之際，可知美國已有許多人已玩完該遊戲了？您也不必驚訝，以美國人的英文水準，竟一個禮拜要花65小時以上的時間來玩，而且還透過網路和其他玩家交換訊息，如此竟要二個禮拜才能玩完！比較國內鼎鼎大名的「笑傲江湖」，許多人靠著「Game Buster 4」「神器」不到一個下午便解決了，同樣20MB的遊戲，相差不可以道里計。

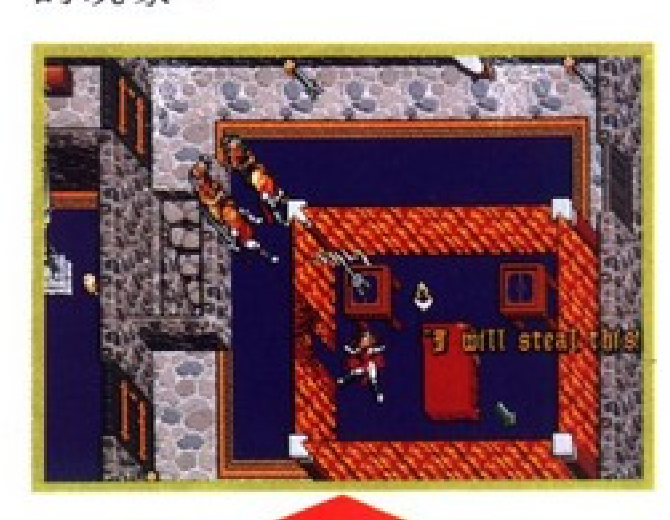
當然，筆者絕對不是刻意貶低國人努力的成果，若以畫面、音效而言，「笑傲江湖」和外國遊戲比毫不遜色，但劇情的舖陳上實在太簡略了！相信到了「笑傲江湖Ⅱ」會有改善才是，筆者最近在國際網路上所看到對Serpent Isle的評



完成武士測驗後的慶功宴。

語，幾乎個個叫好，甚至有位玩家給Serpent Isle 110分的「超高評價」！討論熱烈的情況大概只有文明帝國（Civilzation）可以比擬，

何以Serpent Isle能如此受歡迎？固然它的畫面一流、音樂動聽，但跟前作也相差不多啊？筆者認為它所營造的神祕氣氛與緊湊的劇情才是吸引人的主因吧！RPG的精神在於引領玩家進入另一個假想世界並投入未知的冒險，成功的RPG能令人全神貫注、樂在其中；反之只會使人不勝其煩、興味索然而已。Serpent Isle不但是個成功的RPG，同時還反映出人性黑暗面，有時也借古諷今，筆者以為玩Serpent Isle勝過看百部通俗娛樂片(2×100=200小時，搞不好還玩不完Serpent Isle呢！）誠心希望國內自製RPG的廠商多多用心於劇情的營造，以造福更多本地的玩家。



離奇的死亡事件？

俗語說：「天下沒有十全十美的事情」筆者左思右想，勉強找到幾個Serpent Isle的缺點；

1. 本遊戲仍採用**Voodoo**記憶體管理程式，對使用者造成不便，**Underworld**系列就好多了。
2. 自動裝備功能太差，有時睡覺醒來或從**Monitor**的競技場出來，身上的裝備常放錯位置（如右手的劍跑到背上了），還要自行調整，真是太不方便了。
3. 鑰匙多得嚇人，應該設計成用過一次即會自動折斷，如此我們就不必擔心它們會被「睡不見」或要不要保存等繁瑣的小事了。

上述這些缺點若和前作比起來，實在是「小巫見大巫」哩！所謂「失敗為成功之母」，其來有自也。

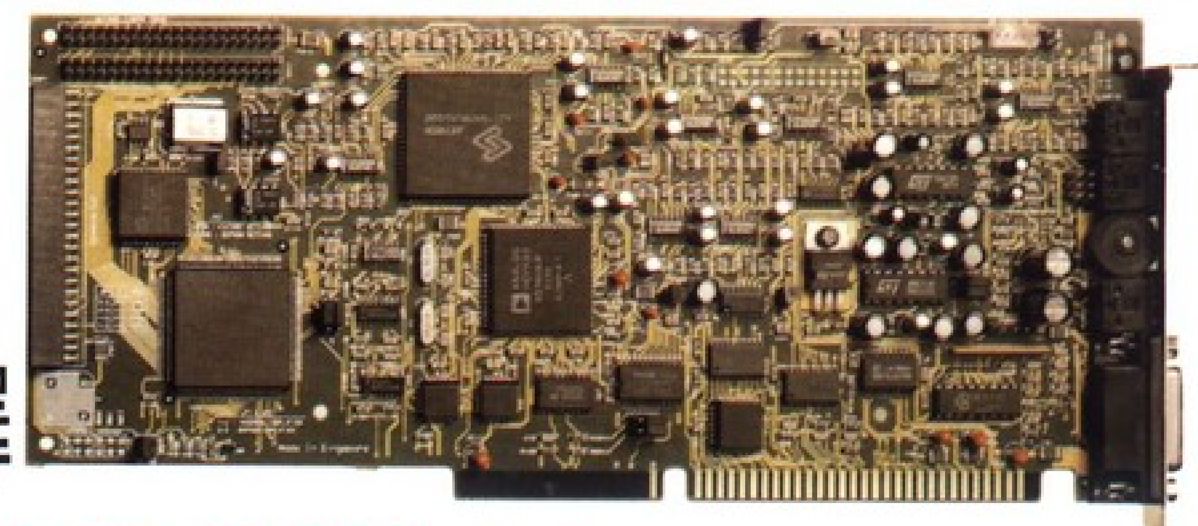


在巨蛇之島玩電腦？別逗了！

最後，筆者「強烈」推薦各位讀者無論如何都要買一套來珍藏，即使一週都吃泡麵也值得（比方而已，萬不得已才行之），當然一台輕便的英漢翻譯機更能節省查字典的時間，並增進樂趣，非到最後關頭，不看攻略本，即使看也只看地圖就好（可能嗎？）如此，相信各位必能領略身處Serpent Isle的無窮樂趣了。不多說了，我該上路了，這次要前往北方，除去危害人民的Goblin's King--Promidirgum ……。



銀河魔聲卡



電腦語音卡的最佳選擇

有了"她"啥麼攏有"聲"！！

因爲： 她是目前市面上，少數可與所有流行音效及語音相容的多媒體電腦（MPC）音效卡。

所以： 擁有她！您的軟體就不再受制於支援單一音效卡的限制，擁有她！可讓您的程式音效及語音，發揮得更悅耳動聽。

Sound Galaxy 銀河魔聲卡適用於各種不同客戶的需要：

銀河魔聲卡 NX-Ⅱ

- 四合一音效標準
- 附有 Joystick/MIDI 介面
- 內建 PANASONIC 光機介面／CD 音響輸入介面
- 模擬立體音響音效

■免費贈送喇叭一組

銀河立體魔聲卡 NX-PRO

- 四合一音效標準，附有 Joystick/MIDI 介面
- 四合一光碟機介面，可直接升級 SCSI 快速光碟機介面
- 真立體 8 位元音響音效

免費贈送立體喇叭一組

銀河立體CD音質魔聲卡Super PRO-16

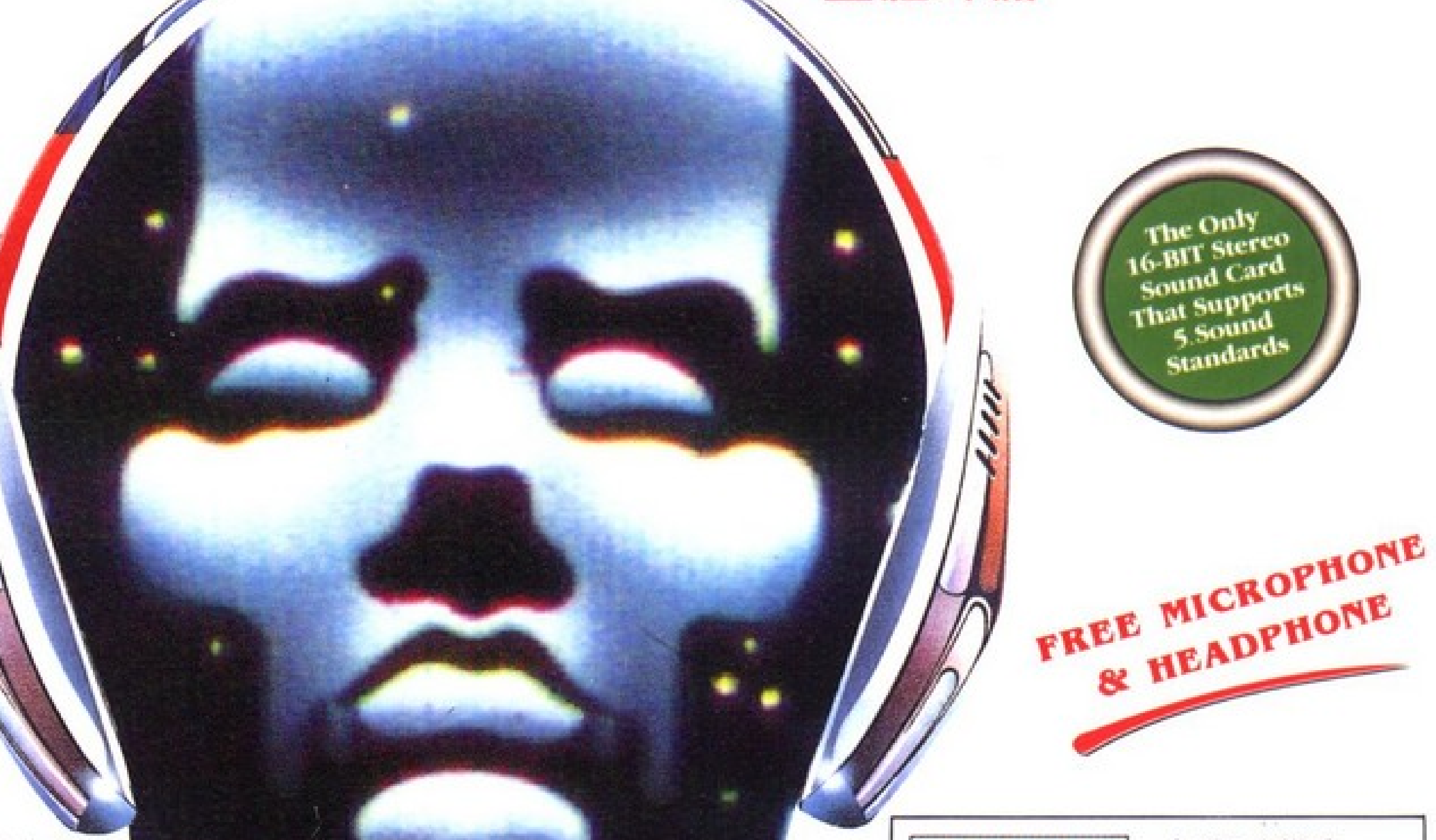
- 16 位元 CD 音質立體音效
- 四合一光碟機介面
- 五合一音效，附有搖桿／MIDI 介面
- MICROSOFT WINDOWS SOUND SYSTEM 相容

■免費贈送立體麥克風，立體耳機

五合一音效：MICROSOFT WINDOWS SOUND SYSTEM ＋四合一音效

■四合一光碟機介面
* PANASONIC AT-BUS
* MITSUMI AT-BUS
* 可選擇 SONY AT-BUS
* 可升級 SCSI 光碟機介面

■四合一音效
* ADLIB 魔音卡
* 狄斯耐 SOUND SOURCE
* COVOX SPEECH THING
* 聲霸卡 PRO/PRO-II





MPC Multimedia PC

台灣區總代理：憶弘國際有限公司
TEL：（02）211-9177
FAX：（02）212-5869




GAME TOOL
QF-301數位式多功能搖桿
玩家級的標準配備
QuickFire
●IBM相容PC及任天堂相容電視遊樂器適用
●安裝方便，不需任何介面卡或驅動程式
●可作鍵盤模擬及按鍵功能設定
●四型搖桿供您搭配選擇
QF-301
GAME TOOL與PC搖桿之比較

特性 \ 搖桿種類	GAME TOOL (QF-301)	J搖桿卡	一般PC用搖桿
適用機種	IBM相容PC及任天堂相容之電視遊樂器	IBM相容PC	IBM相容PC
訊號處理	數位式	數位式	類比式
驅動配備	不需任何驅動配備	需搖桿卡及驅動程式	需遊戲介面卡
介面卡之需求	不需任何介面卡	需要	需要
安裝方式	簡易	繁複	繁複
遊戲軟體相容性	100%	99%	不一定(端視軟體是否支援搖桿)
鍵盤模擬功能	有	有	無

選用配備：
QF-3
QF-7
QF-8
A7P15S
任天堂搖桿轉接頭
QuickFire
QuickFire
QuickFire
昶瑋實業股份有限公司
台北縣汐止鎮大同路一段286巷13號
TEL：(02)6429189
台北區經銷商
合展實業股份有限公司
TEL：(02)7022678
及善科技有限公司
TEL：(02)3023017
桃竹苗區經銷商：
浩晟實業有限公司
TEL：(035)995373
台中區經銷商：
企俄企業有限公司
TEL：(04)3252431
高雄區經銷商：
均展實業有限公司
TEL：(07)2221475



ANGEL-532

新登場

内在美與外在美

第一台智慧型模組化全塑膠電腦外殼

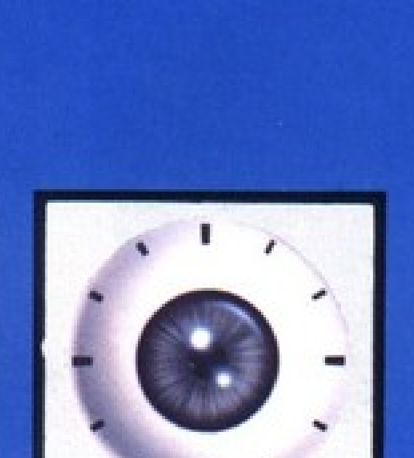
売の革命

俗語說：『人要衣裝，佛要金裝』，電腦也不例外，選擇電腦外殼如同選老婆一樣，只是一般人在選擇時皆只會注意到其外表夠不夠漂亮(外在美)，殊不知其實外殼的內在美更爲重要；首度自日本引進最先進的：『模組化概念 —MODULUS DESIGN』設計而成的ANGEL-532電腦外殼便兼具了內在美與外在美；她的誕生完全是針對目前市場上所有的電腦外殼因爲材質爲鐵而造成如：散熱不良、防磁及防潮性差、易鏽…等缺點所做的革命性改變。

她的材質全部以塑膠內包馬口鐵製成，結構堅固且防磁及防潮性極佳，通過安全規格FCC高測試；具環狀式風洞設計且可以加裝第二台風扇，眞正達到高散熱及強冷卻的效果，對四八六的主機最是實用。其內外皆以勾卡方式將各週邊固定(如軟碟、硬碟、上蓋…等)，使您的電腦在升級、組裝時如同在玩積木或模型一般地簡單，維修電腦時不需拆卸螺絲，直接拿掉上蓋便可進行，節省您無數的時間與金錢。

她的外表六個面的造型一致且具美背式設計，更可以讓您直接當『直式電腦外殼TOWER』或『橫式電腦外殼 DESKTOP』去使用，是一個智慧型且眞正全符合人性化需求的完美對象。首創分離式面板，使用者可依自己喜好挑選喜愛的花色，眞正達到個性化的需求。





阪京實業股份有限公司 (02)947-7898

消費者服務專線：轉134

經銷商服務專線：轉138

誠徵全省區域性經銷商

台北	永崴：3939376	台北	揚翊：3312259	台中	龍佐：2526497
	可騰：5012181		峽昇：9273234	彰化	銓逸：634621
	勝峰：3563491	中壢	展騰：4228684	嘉義	嘉義：2253805
	昇宏：3121705	新竹	騰揚：334177	台南	寶億達：2907906
	傑飛：8969081	苗栗	圓版：353568	高雄	可騰：3235838
	名豐：7817835	台中	傑和：2543680	屏東	中日：7325785



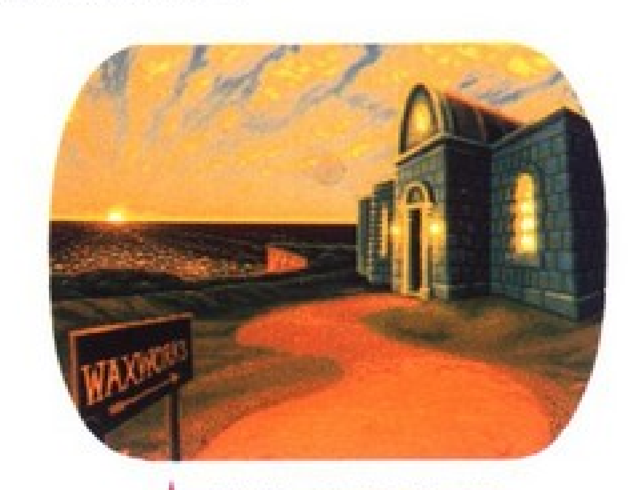
遊戲獵人

出版公司	軟體世界
作　　者	W.C.L.

蠟像館之謎



「……吸血殭屍遠古拉伯爵爲了尋找愛妻，自羅馬尼亞遠從千里來到倫敦，與科學家及靈異學家梵海辛博士掀起一場腥風血雨之戰。……」這是大導演柯波拉最新作品「吸血鬼」的劇情片段，該劇除了華麗的風格受人注目外，此類型電影一貫的驚駭、詭異氣氛也展露無遺。



▲詭異的蠟像館

無獨有偶的，以發行恐怖、懸疑的艾薇拉系列（Elvira series）聞名的 Horror Soft 公司，近來也推出新作 WaxWorks，不同的是，這次是血腥加上噁心。

悲劇的家族詛咒

WaxWorks 的故事背景可以說年代久遠。大意是說主角的遠祖因故與一位女巫 Ixona 結怨，女巫藉著自己的法力，呼喚主角家族遠古的詛咒：往後家族中只要有雙胞胎出生，其中一個必定會被邪魔的力量所控制。而正好主角也是雙胞胎之一，他的雙胞胎兄弟 Alex 多年前於住家附近的礦坑內失蹤，至今下落不明。



▲開門的人長得眞像活殭屍！

主角的舅舅 Boris 爲了要探尋這個詛咒的秘密，並找出破解之道，於是蓋了一座蠟像館，將家族史上最邪惡的四個雙胞胎兄弟的事蹟列入，希望藉此獲得一些線索，只可惜在他發現眞正的秘密前就已遇害身亡。

現在，破解詛咒、拯救自己兄弟的任務，就不得不落在主角的身上。

驚悚與顫慄的結合

故事的開始，是你收到 Uncle Boris 的遺書後，來到他蓋的蠟像館。館中四組蠟像分別是古埃及、礦坑、墳場以及十九世紀的倫敦（你要面對的就是開膛手傑克）。四個任務各自獨立，每個任務所獲得的等



▲任務之一：古埃及

級、經驗點數，或是撿到的物品都不能互相傳遞，同時難易度也有差別。因此你可以挑簡單的先來（古埃及），或是比較不噁心的（古埃及和倫敦）。



開膛手傑克的傑作

經歷過艾薇拉系列的玩家，一定對於血腥的畫面，以及驚悚的氣氛有深刻的印象。WaxWorks則以任務內容的多樣性取勝，進而呈現不同的感覺。例如在墳場，玩家所看到的是陰沉的色調、傾倒的墓碑，還有天空上一輪神秘的明月，當然，慘不忍睹的殭屍也包含在內；而十九世紀的倫敦



嘔！這個怪物喜歡「舔」人

就比較「溫和」，與我們的生活經驗較接近，感覺上有點像是在看社會新聞。

不過，整體說來，WaxWorks營造的恐怖、詭異、陰森、顫慄、噁心的風格可以說是非常成功的，比起艾薇拉系列有過之而無不及。

重重關卡，挑戰性高

WaxWorks到處都有關卡，不僅種類很多，難易程度也有差別。這些關卡包括靜態的陷阱（例如類似地雷引線的鍘刀牽動線，走過去腳若勾到就只



有人被殺！快去一探究竟

有被砍死）、踏板，動態的機關（躲避滾動的石頭）、需要工具才能通過的障礙，或者是來做一道「頭腦的體操」式的數學謎題。這些關卡有的需要



啊……！誤中陷阱了

純熟的操作技巧、有的要利用身上的物品，打破頭才能想出過關方法，而有些只要小心一點前進就可以了。因此WaxWorks可以說是一個考驗玩家過去遊戲經驗、手眼協調能力，以及智商與創造、聯想力的遊戲，非常具有挑戰性。

不過，遊戲設計的提示太少，當玩家執行一個動作後，往往沒有任何反應，讓人不知道到底是這招行不通，還是人為的操作失誤，所以漫無頭緒、不斷嘗試錯誤是常有的事，浪費了不少時間。

WaxWorks缺少自動繪圖的功能，也是很不方便的一點，像古埃及部份是一個六層金字



可惡的守衛，看劍！

塔，走在裡面很容易迷路，如果能學學冥河深淵的自動繪圖，玩家並能在地圖上自行加註，相信更能提高遊戲的趣味。

此外，用滑鼠操作WaxWorks也很不方便，尤其是遇到一些動態的機關需要爭取時間時，用滑鼠容易出差錯，還不如用鍵盤。同時電腦反應玩家指令的速度也比較慢，不知道是筆者使用設備（386DX33，4M RAM）不能分配，還是程式設計上的問題。



萬劍穿心

WaxWorks縱有一些小缺點，但仍屬可以忽略的範圍，而且玩久多半都可習慣。WaxWorks最吸引人之處莫過於整體氣氛營造的十分成功，如果你對恐怖及噁心感到高度的興趣或是「親切感」，WaxWorks是不可錯過的遊戲；如果你是個連「十三號星期五」都不敢看的人，勸你還是別玩的好，否則心臟病發作，或是半夜噩夢連連，可別怪筆者沒警告你。



遊戲獵人

瘋狂主宰



出版公司	軟體世界
作　　者	Guderian

這個遊戲的風格有點像文明帝國，不過這一回你所扮演的不是國王，而是——神！又有些像上帝也瘋狂。基本操作是靠滑鼠及圖形介面，操作非常容易。玩者可自四個神中選取你所喜歡的，然後要率領你的人民創造發明繁衍子孫，最終目的在建立文明發達的社會，並擊敗其他神的信仰者得到最後勝利，的確是很有趣又具挑戰性的遊戲。



遊戲在一個星球上發展，共有 28 個小島群，每三個島群就是一關，有其過關密碼。共分 9 關 27 個島，而最後第 28 個島嶼是決定性戰鬥。

一開始你有 100 個子民，從原始社會的石屋要帶領他們發展到城堡、都市，甚至到太空時代的確不容易，何況還有三個敵人虎視眈眈的希望消滅你（他們可不是光在一旁注視，從丟石頭砸你到核子彈攻擊都有，實在很難纏！）。這其中最大的樂趣大概就是人類進化、攻擊武器及防衛武器的改良，好像親自參與了人類的歷史演進一般。



一開始每個玩家都有一個石屋，隨著你指導他們研究發展，慢慢地產生變化。建築物愈來愈堅固，形式也愈多（但最多只有四種建築形式）。

礦場是挖掘礦物的基地，而礦物更是製造武器的原料。工廠則是製造較複雜武器的地方，可以設定生產線進行量產。實驗室則是科技達到一個階段之後必須的研發單位。

在畫面上當你建立了某種建築物，完工後就可在畫面上清楚地見到。尤其是工藝技術到達一個階段建築本身會改變，也可以清楚看到其變化。

研究發展有三個方向：城堡修築（以盾牌爲代表）、防禦武器（以弓箭手爲代表）、攻擊武器（以劍爲代表）。隨著研發的進展，你可看到人類自遠古以來的幾種典型武器，尤其你看到原始人類用石頭或彈弓攻擊，眞是好笑（不過如果你的石屋被摧毀你就笑不出來了）。



攻擊武器自石頭、小彈弓、短矛、弓箭、大型拋石器、大砲、螺旋槳飛機、噴射機、核子飛彈到飛碟，各有其不同破壞力，自然製造水準及原料都不同。而防衛武器有木棍、長矛、短弓、滾油、十字弓、步槍、機槍、火箭砲、核子反飛彈、星戰雷射等。基本上，同時期的防衛武器比攻擊

武器強，但數量有限（只能部署在建築物上的防衛點）。

任何武器都需要物資來製造，物資不夠則連研發都不行，尤其每個小島的每個區域物產不同，能製造的武器也不同，這需要你多嘗試才能瞭解。

更討厭的是你的子民就是那麼多，100個人分配到三個島群，平均每個島開始只有33個人，又要研發、又要採礦、又要繁衍子孫，如果時間允許自然沒關係，問題是敵人根本不等你，你必須先行建立一支防衛武力或攻擊武力（反正不是先下手爲強，就必須能保護自己不被毀滅）。但是事事都需要人，任何事的效率都和參與人數成正比。也就是說集思廣益，自然事半功倍，要是人少，武器還沒設計出來敵人就來攻擊了（連石頭都沒有就太慘了）。怎樣運用有限人力去



分配、利用地形及敵我關係去求取勝利就成了主要課題。

玩了一陣子你就會發現不同的時代戰略也不同，例如在核子彈開發出來以前，不斷研發，製造新式武器然後攻擊敵人是基本戰法，有時是先採防禦，等敵人在進攻大耗元氣之後再反擊也是好辦法。

但在核子彈時代，如果敵人能造出核子彈，那你只有兩個選擇，不是比他先造原子彈摧毀他，就是要造反核子飛彈以自保，然後再反攻。可是被核子攻擊後的地區就變成一片廢墟，誰也無法通過或利用。

要注意的是第28個島嶼的戰鬥之母，它的部隊都是從前27個島嶼中傳送過來（只有擁有雷射武器的人才能被傳送）。因此在7、8、9三關的九個島嶼不能爲勝利而隨便摧毀，特別是大的島嶼要想辦法完全占領，開發愈多的雷射武器愈好。

物資的挖掘有的只要靠手挖就可以，但大部份的礦物都必須靠建礦場去挖掘才行。分派的礦工人數多少對收穫量有正面影響，當然礦產再豐富也有挖完的時候，所以可製造對應的武器也是有限的。因此千萬不可浪費資源，要製造武器之前一定要考慮清楚。像需要渡海攻擊就只有靠空軍，因此不要浪費資源去製造大砲這一類的陸軍武器。除非島這邊仍有敵人需要掃蕩！

說起繁衍子孫，只有待在城堡中無所事事的人才行（當然有時他們閒得發慌會去幫你用手挖挖礦物，畢竟效果有限）。人都派去幹活，則人口



不易快速增加；人留得多，則各項建設及研發都會被耽誤。如何適量的分配人手是這個遊戲的致勝要訣！

這個遊戲包含了策略及戰略兩個不同層次，但是它的玩法很多樣，你在不同的島嶼可以有不同的人數分配及戰術，但是敵人也是會變聰明的。這個遊戲也加入了外交的因素，你可以和其他神結盟（當然你無法一直保持和平，但那可能使你有足夠的時間去發展）。

這個遊戲在畫面處理上十分用心，你可以在畫面上看到人類各個時期的代表建築；當敵人來攻時，你可以看到裝備不同武器及服裝的小人兒在那兒跑來跑去，使用不同的武器攻擊，然後我方建築物上的防守者以他們的武器還擊。有飛機的話還可看飛機呼嘯而過。而在遭受核子攻擊時，你會在一陣閃光之後發現只剩下一個好大的坑，視覺上的感覺很不錯，但是缺點也有：像戰鬥之母這個最後劇情規定只有雷射武器可以傳送過來，那劇情七以前的戰鬥好像比較沒有挑戰性（反正只要過關就好）。而各區域的礦物限制了武器的研發的項目也挺不公平的，而結盟的情況也不是很客觀。

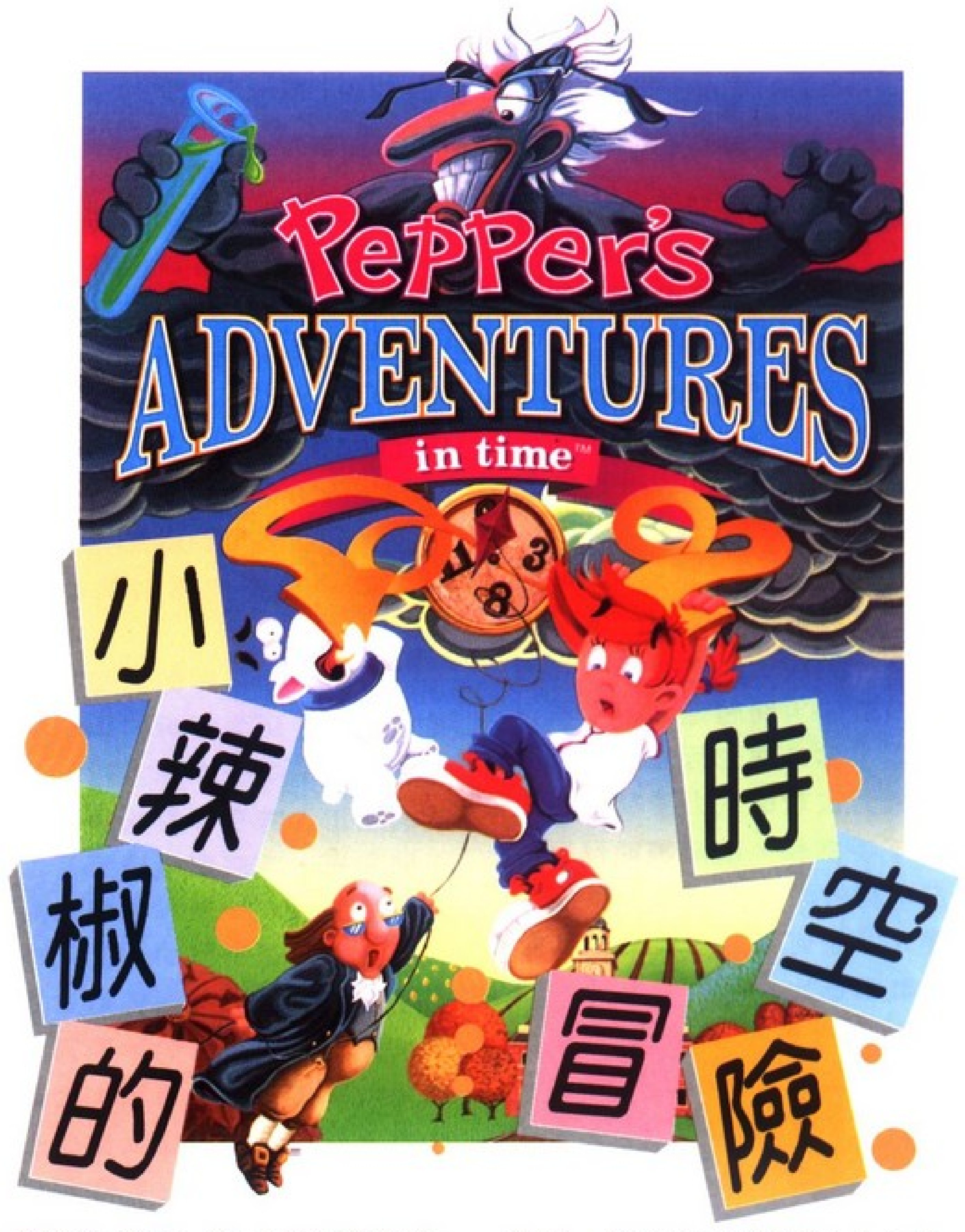
不過綜合來說，這是個挺有趣味性及挑戰性的遊戲，雖不若文明帝國般複雜，但也已有文明發展的大概精要。軍隊的編成及戰鬥若能加上戰術層次，而非讓小人兒在那兒亂跑亂打，光憑戰力比較決定勝負就更好了。

不過以這樣的規模來說倒也較容易操作，上手容易是其優點，時間的三段式調整也挺合乎需要。不過若太快占領太多區域的話可能會令玩家有手忙腳亂之感，如果有自動選項可以代勞應是較好，畢竟研發、挖礦這些事可以撥固定比率去做。不過，總結來說，只要玩過應該會喜歡的！



遊戲獵人

出版公司	軟體世界
作　　者	GEMINI



「歷史」這個名詞所帶給一般人的第一印象似乎是比較枯燥、單調、乏味。對於筆者而言，更是對其無可奈何，因爲筆者就算是怎麼努力，也是無法將它們條條的逐一塞入筆者小小的腦袋中（天生相剋？）。於是「與歷史絕緣」這個觀念可說是已在筆者心中根深蒂固。然而最近筆者這一個長久不變的想法，卻有了很重大的改變。改變的原因正是因爲SIERRA推出的啓發系列（Discovery series；此系列計有最早的鵝媽媽說故事、拯救鯨魚王、天才智多星…等等）中的小辣椒的時空冒險，怎麼說呢？接下來請聽筆者一一道來。

在小辣椒的時空冒險中的劇情是敘述生於現代的小女孩－Pepper因爲瘋狂發明家Fred的〝時光〞機器之傳送而開始了一段回復歷史的奇妙時光冒險。在遊戲開始的時候，Pepper正和愛犬Lockjaw在庭院中玩耍，接著由家中的閣樓中傳來一聲轟然巨響，（唉……看來又是Crazy Fred的傑作），但是這聲巨響卻也引起了Pepper的好奇心，於是Pepper帶著Lockjaw上了屋頂，由閣樓的窗戶偷窺Fred的實驗室），原來是Uncle Fred的時光機器已經製造成功，而且Fred正打著竄改歷史的主意，這下子還得了？如果歷史可以改寫，那現代會變成什麼德行！不幸的是Lockjaw又推了Pepper一把，於是倆人，不對！是一人一狗便〝滾〞進了實驗室之中，Fred又在不經意之中把Lockjaw甩進了時光機器之中，於是乎Pepper和Lockjaw便陰錯陽差的來到了西元1764年的費城（P.S：那時後不叫費城，而是叫做Village idiot　。白痴村莊？）這個時侯的費城已經是天下大亂了，不僅僅如此，更連有些不該出現在這個年代之中的東西也出現了。而富蘭克林在生平之中所恪遵的十三條守則也完完全全顚倒了，富蘭克林則轉變成一個又懶又隨便的人（呆子？）成天只知道給村人一些可笑的、愚蠢的建議，不然就是泡在水中，什麼事也不做。混亂的局面造成殖民地的管理人趁機爲非作歹、做盡壞事，而Pepper的任務就是將混亂的歷史導回正軌，使歷史再度回歸正常。

事實上，小辣椒的時空冒險這一套冒險遊戲所提倡的一個觀念就是由遊戲中去學習，所以在它的操作介面上來說，除了和一般SIERRA on-line遊戲操作介面大致相同外，還多了一些特別的特殊指令，分別是Truth和Quiz，這兩個指令和上述的〝由遊戲中去學習〞的〝學習〞部份有所關聯。像是Truth指令的用法便是允許玩家

可以將這個指令運用在遊戲畫面中的任何一項物品上，而在畫面上便會顯示出一個文字視窗，以一些簡單淺顯訊息來告訴玩家這個物品出現在這個年代中是否正確，以及它的歷史典故及說明。可別忽略了這個看來不怎麼起眼的指令，它可是遊戲中很重要的一環，而這個重要性更和下面這個指令有關聯－Quiz，在每一幕的開頭時，在畫面上會有一個視窗告訴玩家在這一幕中所需要注意的人、事、物，以及一些要完成的動作，而在每一幕結束之前會提出五個和富蘭克林有切身關係的小常識測驗作爲加分之用。而這些問題的答案一般都可以用Truch指令來得知答案，而Quiz的最主要功用是它可以重現在每一幕開始時所提醒玩家該注意事項的視窗，滿善解人意的。而更好的設計是遊戲的劇情共分爲六幕，分別是：

Act Ⅰ：Time travel（時光之旅）

Act Ⅱ：PHILADELPHIA（暢遊費城）

Act Ⅲ：KITE/KEY EXPERIMENT（富蘭克林的試驗）

Act Ⅳ：STAMP ACT（抗稅活動）

Act Ⅴ：CONSTITUTIONAL C-ONVENTION（制憲大會）

Act Ⅵ：RESCUE Lockjaw（解救Lockjaw）

然而玩家可以在一開始時自由選擇任何一幕去進行遊戲。（因爲從Act Ⅰ玩起才會對劇情有一些明確的瞭解，而曾經玩過的老手便可以自由挑選劇本去遊玩，所以筆者建議初次接觸本遊戲的人還是一幕幕的來進行。）但無論從那一幕開始遊戲，在開場前都有一些前情提要，以幫助玩家瞭解整個劇情（或回顧一些劇情）但是筆者在這裡提出警告，若是隨意跳著玩，可是會損失不少的樂趣哦！

再說說它的操作介面，SIERRA當然還是以過去同樣一套操作介面來進行遊戲，只是若扮演的人物更換（在遊戲中共可以操作 Pepper 和 Lockjaw）則指令亦會隨著改變，在操作 Lockjaw 時也會出現一些特別指令，這就讓玩家去自行體會了。當然筆者還是要提一下，冒險遊戲（尤其是SIERRA on-line的遊戲）還是一〝鼠〞走天下最爲順暢。在遊戲開頭選項中還設計有一個特殊選項〝How to play〞，這一個選項是用來幫助那些初級玩家的一項功能，在玩家選擇了這一個選項後，Pepper和Lockjaw便會出來向玩家一一介紹各指令的功用，甚至會操作一遍使玩家更容易了解各指令的用法。（在這功能中也包含了一點點開頭的遊戲提示哦！）很貼心的設計吧！

遊戲除了最主要的劇情部份外，其次的便是遊戲中出現的畫面了，在小辣椒的時空冒險中是以一種近似卡通的畫面呈現在玩家面前，卡通化的人物當然是爲了配合該軟體的教育性，然而在看煩了其他遊戲那種類似眞人的畫面後，相信您也會和筆者一樣，覺得這種卡通式的轉變還算不錯吧！再者，由於畫面的用色非常活潑，但又不會過於鮮艷，倒也實屬不易。相信很多玩家會贊同筆者的說法。

其次，就是音樂的部份。談到SIERRA的音樂水平，只要是玩過冒險遊戲的玩家都應該知道，是不會差到那裡去的，只是若玩家有聲霸卡，還可以聽到一些特別的音效，像是狗吠聲、驚叫聲等等各種特殊音效，更增加了遊戲的娛樂性。

事實上，小辣椒的時空冒險是一套針對約略國小至國中的兒童所設計的一款頗具教育意義的遊戲軟體，然而筆者認爲不論玩家的年齡幾何，都可以在這個遊戲中獲得不少的收獲。因爲玩家在遊戲中可以碰到少年時的富蘭克林，正值事業高峰的富蘭克林及84歲的富蘭克林。而藉由Truth和交談指令更可獲知更多的歷史知識。甚至參與歷史中的重大事件，像是筆者最感動的便是在幫助富蘭克林完成了 Leyden Jar 及風箏等等物品，並說服慵懶的富蘭克林做實驗的那一段。看著在狂風中越來越高的風箏在受到雷電集中，並且把電導入 Leyden Jar 的那一瞬間，心情簡直是沸騰到了極點。而在遊戲中也可以看到一些富蘭克林發明的物品，而在原文手册所附帶的一本小册中更完整的記載了富蘭克林豐富的一生，以及一些他所發明物品的簡介如避雷針、透鏡、Leyden jar……等。還有就是他所著作的一本受到廣大歡迎的書－Poor Rcard's Almanack 中的一些著名的格言及其畢生恪遵的十三條守則。這些在玩過遊戲或未玩過遊戲前來看都令人覺得非常有趣。

最後，筆者覺得常常可以在國外所出版的遊戲中找到一些屬於兒童的遊戲，然而反觀國內的幼教軟體幾乎都是些國小數學、國語……之類的軟體，是不是在未來的那一天也能看到國人眞正爲兒童設計出一些寓教於樂的軟體呢？



遊戲獵人

出版公司	第三波
作者	G. R. X.



B-17 英烈的歲月

飛行保壘



"漂亮"的機身！

你是否飛膩了一般的模擬飛行遊戲呢？是否覺得老是一個人作戰沒意思呢？那麼，歡迎你來到B-17的飛行世界。在這裏，你將有九名同生共死的患難戰友，和他們一起搭乘全長22.78公尺，翼展31.63公尺的飛行堡壘，不畏德國空軍與地面炙熱的砲火，深入歐洲對納粹帝國進行致命轟炸。當然，這不是你和你戰友們所能獨立完成的，你必須和其他五架僚機們組成強大的轟炸編隊，彼此互相掩護，利用火線編成滴水不漏的密集火網以擊退所有來犯敵機，並在到達目標後一起給予敵方最沈重的打擊。這便是二次大戰癱瘓德國工業的轟炸作戰，而其主角便是被號稱爲「飛行堡壘」的B-17。

B-17這個新形態的模擬飛行遊戲是由MICRO PROES這家老字號的軟體公司所設計的。

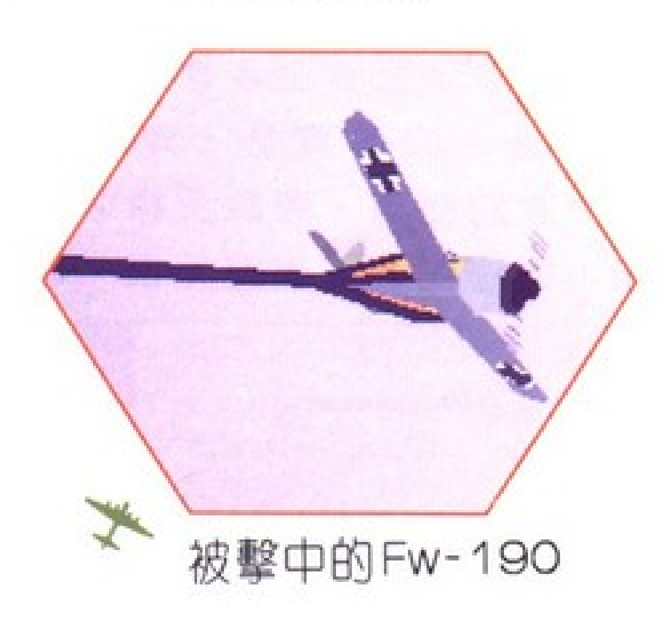

看我機槍手的厲害！

提到MICO PROES，便讓人不由得想起其F-15系列作品，當然，其3D模擬技術大家可在F-15 Ⅲ中深切體會，是故，由其所設計的B-17，也一樣讓人讚嘆不己。首先，遊戲中玩者所飛的B-17是由複雜的3D圖型組成，不再是簡單的方塊圖，你可以清楚的看到B-17每一部份的結構，而且，更讓人驚訝的是B-17上的護衛機槍，你不僅可以從外部觀點中看到其在B-17上各相對位置，而且機槍還會隨著機槍手之控制而轉動。舉例來說，如果在B-17機鼻的機槍成45度，你在外部觀點中便眞的可看到機鼻的機槍手將其機槍成45度仰角。試想，當一架FW-190試圖攻擊B-17時，在B-17機身上，同時有4～5挺槍機轉向那架FW-190，幾乎在一瞬間，所有機槍同時開火將其打成二截。天啊！多漂亮啊！眞是讓人不僅說一句：「不愧是MICRO PROES的作品」!

B-17遊戲中的另一個特點便是當飛機被擊落時，會拖著一條長長的黑色尾巴墜落，而且飛機會依受損狀況而〝分解〞，所以，你經常可看到被打成二截的敵機，拖著長長的黑煙，一截往東邊掉落，一截往西邊掉落，眞是有趣極了。在戰爭激烈時，黑煙還會組成字型呢！（如果有二架同時被

擊中，它們的尾煙有時候就剛好形成井字型）！有一次，筆者便在轟炸工廠時，目睹了一次最壯觀的空中奇景。那時，B-17飛行編隊正好遭遇德軍FW-190的攻擊。其中有一架FW-190在其將編隊長機（最前方的一架B-17）機翼打斷的同時，自己也被編隊中的另一架B-17 打成兩截，而更巧的是，這架FW-190的殘骸又正好〝砸〞到另一架B-17（我敢打賭，那名德軍飛行員一定有被追封官階）。就這樣，隊長機的機身、機翼全都在空中拖著一條長長的尾煙掉落，你說，這不壯觀嗎？

唉！不過話又說回來，那次任務可悲慘的很，由於編隊中一下子少掉兩架友機，火網威力不足。剩下的B-17便在一波一波的德軍攻擊下全滅了，筆者的B-17雖然死命苦撐，無奈撐到最後機員死的死、傷的傷，連跳傘都來不及就OVER了。眞是悲劇啊！



被擊中的Fw-190

雖然一架B-17有十名乘員（正、副駕駛、無線電操作員、前、後、左、右、上、下各一名機槍手）。但是在遊戲中，玩者只能同時控制一人，不過別擔心，你可以隨時切換到欲控制的人，而且，只要你一離手，電腦會立刻接手控制，雖然你也可將所有人都交由電腦控制，但是某些特定的場合你還是必須自己動手，如轟炸、降落、滅火等。筆者在此建議，起飛及飛行大可放心交由電腦機長控制，玩家自己控制太累了。另外，機槍手則視其等級而定，高級機槍手的表現還差強人意，當然自己控制是比較保險一點，而且如果玩者要自己控制機槍手的話，筆者建議以上方機槍手及下腹機槍手這兩個位置最好，都各有360度的視野，不用擔心轉到一半被卡住，而且都是雙管的機槍，威力大、可信賴。如果玩者自己駕駛B-17的話，則要特別小心速度，B-17是台龐然大物，一旦失速的話是很危險的，尤其在降落的時候，一旦失速就完了（辛苦轟炸半天，卻摔死在自己的機場，那可就功虧一簣了）。



B-17之致命武器

與FW-190纏鬥一景

此外滅火器一定要撐到最後關頭才能用，因爲著火過的引擎很脆弱，很容易再度著火，所以如果太早使用的話，一旦再度著火，那就只好等死了。其他的人必須注意的只剩導航員了，切記，沒事不要讓導航員離開其位置，就算需要機槍手，也找無線電操作員去就可以了，否則萬一迷失導航座標，別說轟炸目標找不到，只怕連家都回不去了，不可不小心啊！



整隊出發的B-17

是的，B-17就是如此一個引人入迷的遊戲，也正因爲它模擬B-17如此成功，使得電影



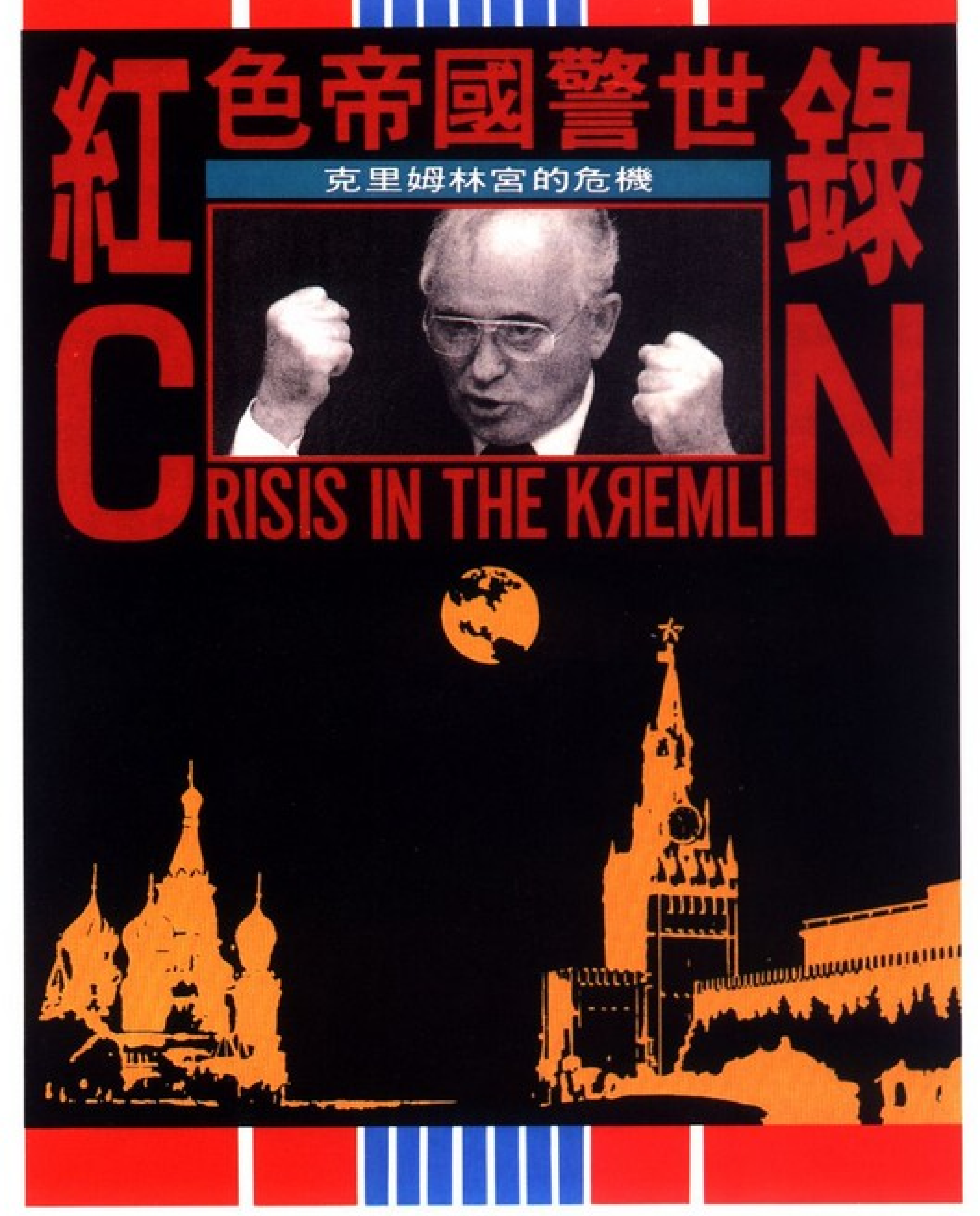
與你戰友合照一張吧！

「英烈歲月」中的情節——在螢幕上重現（筆者有一次就在機腹機槍手位置看到旁邊的僚機被高射砲轟成兩截）。不過筆者覺得這遊戲少了語音效果實在非常可惜，否則這遊戲將會更逼眞！不過話又說回來，能有這麼個好遊戲對B-17迷的筆者來說，已經是很難得的了，您認爲呢？

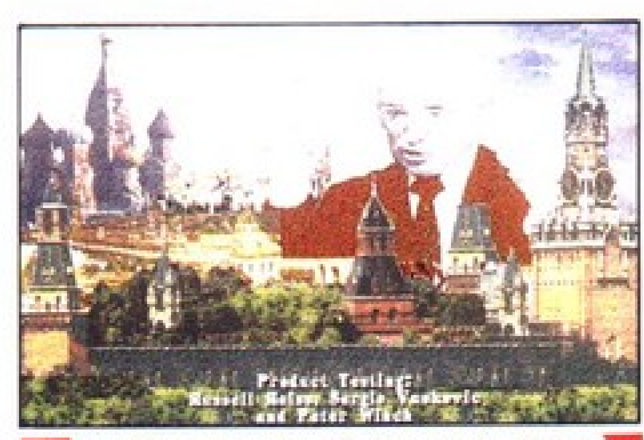


遊戲獵人

出版公司	第三波
作者	MIZUNO



一九八五年，年老體衰的俄共總書記契爾年柯在執政僅僅一年之後，即面臨死亡的命運。蘇聯政府中的各個派系－保守派、改革派以及種族主義者，都企圖角逐這個世界最大國家的執政權。



施展理想抱負的時刻到了

現在你有機會可以改變歷史，本遊戲讓玩家從一九八五年起擔任蘇聯總統一職，在蘇聯險惡的政治環境中，你是否能成功的爲自己找尋到出路？你是否能保持大權在握，而又能完成目標？

本遊戲請玩家在現今蘇聯存在的三大派系中支持一派，身爲總統的你必須藉著政治方針、預算的擬定以及危機的排除等方法統治整個國家。



選擇所欲扮演之角色

以下便爲大家分析這三項指令的重要性：

政治方針

關係整個國家的發展，例如提高政府形象的政策將使糧食供應、個人收入、教育狀況、公民權利、公衆服務、法律秩序、政治力量、公民滿意度以及國際關係等指標提升，而工作日數又影響到健康保健與就業情形等指標。

預算的擬定

關係全國各部門的經費，各部門所擁有的經費同時又影響著來年的政績，遊戲裡給玩家的預算項目有生產總值、進口貿易、出口貿易、軍事費用、政府費用、遊說及特權費用、國際關係、償還外債、研究發展及緊急基金等十項，每項預算中又分成好幾小項，玩家們可有得傷腦筋了。

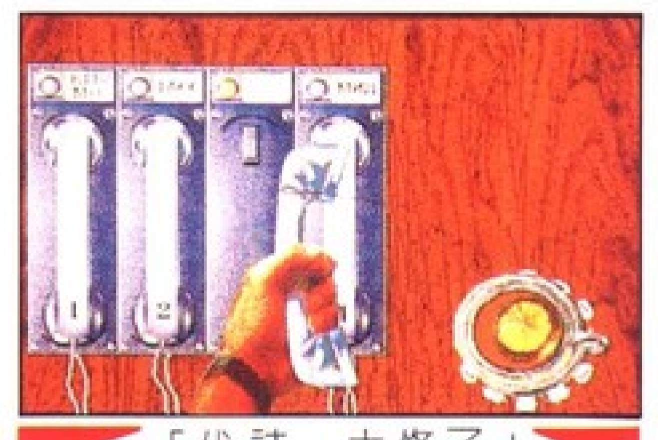


編列預算，開源節流

危機的排除

遊戲裡隨時可能出現訊息，告訴總統來了通緊急電話

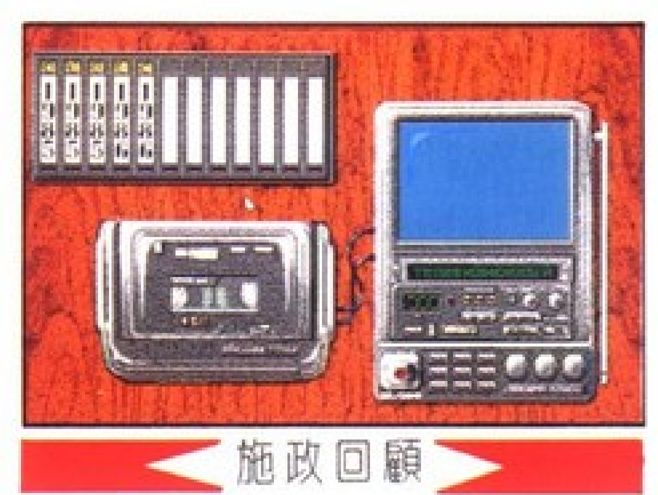
需要馬上處理。這時遊戲將轉至危機處理中心，在那裡，你的閣員會向你報告目前的情



「代誌」大條了！

況，然後螢幕上會出現應變的措施，玩家得從幾點建議中採取一種方法處理危機或者是根本不做任何決定，畢竟，總統才是老大嘛！當然，危機處理是否得當也關係著你總統的地位，常常做出錯誤的決定可是會使你的政治生涯提早結束的喔！

這是一個屬於策略模擬的遊戲，遊戲中最令筆者佩服的是其模擬的眞實度，從政策的擬訂與編列預算所影響的層面之廣不難看出，玩家所做的任何一件事，都會被遊戲列入成果的計算，這不就和現今的人民要求政界官員應該謹言愼行是一樣的嗎？另外，預算種類



施政回顧

中有一項是遊說及特權費用，這些錢是爲鞏固政權及維護民心的支持而編列的，俗稱『施賄』！

遊戲過程中並且穿插一些小動畫告訴玩家發生了什麼事，像是挖到石油或者是發生大地震等等的消息，不過畫面品質不太好，看起來好像是在BBS上傳下來的那種。每年十二月，國家安全委員會將送來一份問卷調查報告，裡頭有人民對你今年比較施政滿意度及去年的，這個總統做得好不好就看這邊囉！

最後，在1991年時，如果玩家還能保住總統的位置那麼就算已經完成遊戲了，玩家可以選擇就此退休或者是繼續下去。整體來講，這個遊戲現實模擬度已臻於完美，對於政治有高度興趣的玩家不妨一試！

當我拿到這套遊戲時，原以爲應該是策略的遊戲，沒想到，在玩過這個遊戲後，我對策略及戰略的分野有了更清楚的認識。以前，總以爲戰略與策略是一樣的東西，但事實證明我錯了！因爲在策略遊戲中根本沒有戰略遊戲中最精彩的兩軍交戰，而戰略遊戲也沒有策略遊戲中所擁有的現實政治。



新年到囉！

本來筆者的英文就不是很好了，偏偏這個遊戲中的文字多於圖形，玩起來倍感艱辛，加上許多政治術語，若不是相當瞭解蘇聯的玩家一定會把這個遊戲冰封起來的。當然！筆者本身也是深受其害，差一點被它逼瘋把字典拿出來『啃』了，可見的，此遊戲並不怎麼容易上手，如果自覺英文不夠好的玩家，在購買這個遊戲之前請先作最愼重的考慮。

「紅」片的操作介面是採鍵盤及滑鼠控制，玩家可配合使用。本來，用滑鼠是可以從頭玩到尾，但在使用編列預算的那台計算機時，不知是筆者的滑鼠過於靈敏還是該台計算機有點故障？常常會多按一個數字出來，好不麻煩。



到處可見表格圖

至於畫面，剛剛也講了一點，遊戲給你一張蘇聯地圖、一堆數字、一疊橫縱座標圖、幾張報紙和幾個動畫，就這樣，構成了一個遊戲的畫面部份，那是怎麼樣的一個感覺，請玩家自己想囉！至於音效部份，號稱支援全系列的音效卡及MT-32，雖然那是用先進音樂製作系統製成，但給人的感覺總像十六位元時代遊戲的音樂，玩到最後竟有一種懷疑：這個遊戲到底是不是五片裝？？爲何使我有強烈的受騙感？也許空間都被拿去裝動畫了吧！

由上可知，筆者對這個遊戲的評價並不高，幾近艱澀的英文訊息，讓人不知在玩什麼，而音樂也做得不怎樣。在此，筆者概略性的擬定一下適合玩這個遊戲的玩家吧！以本遊戲的優缺點看來，喜愛策略模擬的眞實度超過遊戲的畫面與音樂的玩家將是最適合擁有這遊戲的人；相反的，如果你非常在意遊戲的畫面與音樂的話，這遊戲並不適合你，試試別的吧！



遊戲獵人

出版公司	松崗
作者	Guderian

Chris Crawford's

PATTON STRIKES BACK

THE BATTLE OF THE BULGE

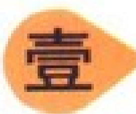
巴頓之逆襲

在諾曼第登陸之後，英美聯軍大都以爲會很快結束戰爭，但是在市場花園作戰失利之後，似乎情況不太樂觀，但是至少他們相信德軍只有採取守勢而不可能再有能力展開攻擊。然而，德國的工業生產能力在最艱苦的日子裏依然持續的生產，終於給了希特勒一個最後一擊的希望。看過電影奪標遺恨的人就可了解，爲何艾森豪無法從事正面作戰而必須採取蒙哥馬利的瘋狂計劃因爲補給不夠。也許你會認爲這是什麼話，難道美國生產力不足？事實上這是運輸的問題，這要歸功於那些被包圍在荷蘭、比利時及法國港口的德軍守備隊。由於他們的苦撐，美英聯軍的一切補給品除了少量空運外，大部份都堆在諾曼第灘頭。在港口裝載自然方便快速，但在海灘卸載可是件苦差事（在烏拉服役過的人一定有同感）。何況從船運轉到陸上需要數量龐大的卡車不停的奔馳運送，道路的負荷量也是一個大問題，所以當務之急就是趕快佔領可運輸卸載的港口（而且港口設施必須不被破壞才行）。



巴頓將軍的快速部隊

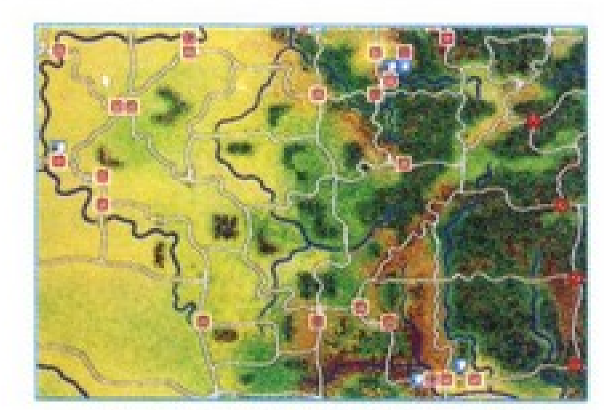
當美軍攻下了比利時的安特衛普。奇蹟似的發現港口設施絲毫未受破壞（德軍之中還是有些白痴的）。在希特勒眼中這絕對無法忍受，如果能投入一支龐大部隊攻到安特衛普，那英美的補給就無法增加，那將延後其進攻德國的時間，而德軍有了時間生產出高性能的武器將可獲得最後的勝利，他瘋狂的腦袋如此盤算著。於是展開了他的最後一戰－亞耳丁之役，但是由於101空降師的堅守及巴頓的救援成功，終於粉碎了他的美夢。這就是這個遊戲的起緣。



壹 雙方兵力

由於美方的輕敵，在此遊戲中初期擔任防禦的是28步兵師，而後續支援的是101空降師（曾在市場花園作戰中遭受損失，但重新整補過）及巴頓第三軍的第四裝甲師及第十裝甲師。德軍則以第二裝甲師及教導裝甲師（由戰車學校的教官及學生組成，德國已經山窮水盡了）以及26國民擲彈兵師和第五空降師爲主力。很可惜在遊戲中對部隊種類、番號均不容易分辨，而指揮部、城市等資訊都欠缺，戰鬥只爲了佔領重要地點，似乎有些遺憾。每個單位可利用指令顯示其原始戰力，以雙方的國旗大小代

表，但實際戰力有個數值可觀看，另外須考慮其備戰程度，這個與補給及休養有關。真正考量戰力是以其帳面戰力乘以備戰程度百分比，還要考慮其是在攻擊、機動或防禦狀態才能真正計算其戰力。但可惜的是並沒有提供真正的計算公式，所以在實際作戰時多少要冒些危險。



德英雙方的原始兵力圖

每個單位都依戰力有其控制區，和六角形方格戰棋不同的是，本遊戲採棋盤方格，所以控制區是向上下左右四方格各延伸兩格，而向四個斜角延伸一格。除了垂直或水平鄰接的那四格保持其本身1：1的戰力外，其餘8格都是只有½的戰力，但事實上仍然要考慮部隊之狀態（攻擊或防禦）以及地形。有了控制區便可阻斷道路而切斷敵人補給線，而不必一定得待在馬路上（那可不是一個好的停留地點）。

貳 下達命令

你可對你的部隊下達一系列命令，主要是攻擊、機動及防禦三種（逃竄不用你下令，何時該腳底抹油，士兵們永遠比指揮官先知道）。而機動則能指定他們向東、西、南、北四個不同方向移動以到達戰略要地或攻擊發起線，另外尚有在道路上快速移動的指令（最好不要碰到敵人，要不你又要煞車了）。由於地形的影響，在道路上移動自然是較快速，而要通過森林或無橋渡河總是



副官向你做戰情簡報

比較緩慢。注意一點，這是沒有回合制的遊戲，你下達命令後部隊去執行，但往往需要時間，看看他們的ETA（預定到達時間），不要以為他們是超人，在這場遊戲中爭取時效是最重要的。你隨時要暫停一下，看這些人是否在偷懶，或者根本是在挨餓受凍，敵人可是隨時在思索反擊，所以你必須瞪大眼睛注意戰場的改變（這還好，有些即時戰鬥系統會讓你急出心臟病，因為電腦的反應比你快多了）。千萬不要任部隊呆在地圖上（圖形是腦袋中思考著問號）。或者是敵人都撤退了還在原地準備攻擊。

參 戰鬥目標

德軍主要的目標是佔領謬斯河上的渡河點並予以固守，然後突進至安特衛普。如此一來不僅可切斷英美聯軍補給（這下又要長途跋涉回到諾曼第搬運補品了），更可將英國第21集團軍（包含加拿大第1軍、英國第2軍以及美國第9軍）及美國12集團軍的第1軍包圍在德比荷邊境，那盟軍可就慘了。然而事實上，以希特勒最後的這一些兵力能到達謬斯河已經很萬幸了，固守根本不可能，到達安特衛普更是痴人說夢話，更不要說盟軍空軍的威力了。玩過遊戲後相信你對好天氣會十分敏感，因為一旦天氣轉好（歷史上是12月23日）那盟軍的空中攻擊會令你十分可怕（如果你玩德軍的話）。雖然遊戲中能使補給品無法通過是太誇大了些（至少可以靠夜間運輸吧），但真實情況也好不到那裏，當你看到虎型及豹型坦克在路上成堆的被摧毀真是一則以心痛一則以感覺沒有空援的可怕。

美軍自然是努力防守以待援軍（就如歷史一般，拖延德軍的攻勢），等援軍到達利用優勢空軍截斷敵人補給線並快速反攻，只要在12月28日結束時佔領較多戰略要地則可獲勝（實際分數的計算手冊中並未提供，但以謬斯河橋樑較多分數）。而德軍要採閃擊作戰，在盟軍空軍可活動之前儘可能佔領戰略要地以爭取勝利（時間拖愈久對你愈不利，不一定要完全擊潰敵人，只要佔領所有目標即可）。似乎不是很合理的，因為再打下去終必被奪回，事實上德軍根本沒有勝利機會（但至少你可以在此遊戲中替德軍贏取不可能的勝利）。

肆 補給與戰力

真實戰鬥中補給是十分重要的，古人有言：「三軍未動，糧草先行」。現代戰爭中不僅需要糧食，更需要油料、彈藥及醫療用品等，少了這些，訓練再精良的部隊也會變成軟腳蝦。在遊戲中你必須在前進時注意你的補給線，絕不可盲目前進。美軍補給較容易，因為可從來自北方、西方及南方三方面的道路得到補給。而德軍只有靠東方的幾條道路來運送補給，四、五次空中攻擊便可切斷其當天的所有補給，情況十分不利。而由於補給不足或因作戰使備戰程度降到25％則會形成毫無戰力的

部隊而四處流竄，如被切斷在敵人戰線後而得不到補給，流竄超過兩天就只有投降一途。但如能逃回己方陣線重獲補給便能恢復戰力。要消滅敵人最好是切斷敵人補給線，使其衰弱而不戰自滅。但須注意其補給完畢後會切斷你的補給線。

伍 歷史書

提供了有關這個戰役的許多歷史知識，像武器中介紹美軍的M4雪曼坦克、反坦克火箭炮，德軍的豹式、虎式坦克等諸元及用途等。戰術方面提供了多種當時的戰法，像坦克間的戰鬥、空降作戰等。將領部份介紹了雙方的將領，如布萊德雷、暴躁的喬治巴頓，有歐洲第一惡漢之稱的奥圖史柯森尼等。戰略方面介紹了汽油、俘虜、傷亡等不同層面的考量。單位方面介紹了美軍的空降部隊及德軍的SS親衛隊武力等。而雜項方面則很廣泛討論其他的部份，不論你是否精通二次世界大戰歷史，在遊戲之前好好看看這些資料對遊戲的進行會更有意思，不過可惜的是存取這些資料及圖片不能一直連續存取，而必須退回主畫面再重選，實在相當不方便。

陸 評估

和第二戰線或V for Victory系列產品的諾曼第登陸戰或俄國戰線相比，這只是個小品遊戲。遊戲所需配備較少，但相對的畫面精緻度不很理想（玩過諾曼第登陸戰的人可能不很習慣）。音效表現差強人意，並不突出（畢竟不是動作型遊戲），但其穿插在遊戲進行中的輔助說明圖片以昔日的黑白新聞片型式出現，效果倒蠻不錯的。而歷史書及標題畫面後的戰爭照片安排得挺有創意的。

遊戲架構爲了配合歷史發展變得很不合理，像你要捕捉敵人時往往徒勞無功，敵人往往在你即將完成包圍時成功突圍。事實上兩軍對陣絕不是說戰就戰，說走就走，既然有控制區（ZOC）的設計，便不可能說走就走而不投入敵人陷阱中。尤其有次德軍佔住距離兩格的道路兩邊，而美軍流竄部隊一到這裏就回頭，如此來來去去就是不會被攻擊（甚至我兩頭包抄也不行）。逼得我根本不以消滅敵人爲主要目標（每次至少要四個部隊包圍才有可能，請注意，只是「有可能」，因爲在四面完成三面時往往他就從你無人防守的那面中逃走，眞是氣死人！而我玩德軍勝利並不是靠武力強過敵人，而是靠跑得比敵人快（當敵人在戰略要地上不要攻擊他，等他來攻擊你時繞著他跑去佔領戰略要地）。像在諾曼第登陸戰中，如果你的戰力没有強過敵人，根本不要想通過他身旁的控制區，那才比較合理，要不然大家光在玩「官兵捉強盜」實在没什麼意思。另外盟軍空軍的設定也太強了，事實上德國空軍也會來支援作戰，就算盟軍有制空權，也不可能晚上也出擊吧！（在諾曼第登陸戰中，白天根本看不到德軍飛機，只有在晚上偶而來騷擾一下，倒是比較合理。）

柒 結論

儘管「巴」片不見得很完美（事實上也没有絕對完美的東西），但它提供了一種模式，那就是機動作戰。事實上作戰當然不光只是攻堅，迂迴包圍也是很重要的，因此，如果你對像第二戰線或諾曼第登陸戰耗時太久的遊戲感到時間不夠用，或者對希特勒的最後一戰充滿興趣的話，可以嚐試一下這個不同的遊戲，但補給永遠是主要的因素。

筆者玩過諾曼第登陸戰之後感覺這個遊戲比較像遊戲，前者則比較像作戰，因爲較複雜而且考慮較多，特別是不同的兵種，像步兵、砲兵、傘兵、裝甲兵各有不同的能力及機動力使你能完全投入戰役中，也會爲他們的生死擔心。但在這裏這些部隊只是一個你的棋子，一個符號，一切作爲只爲勝利。當然如果你玩美軍會很容易，但對一個討厭巴頓並且不喜歡戰爭太容易的人，這個遊戲中的德軍玩家必須有相當的勇氣及靈敏的思考才行。記住，這只是個小品遊戲，不要太苛求它，不過在你得到勝利時卻看到畫面上出現被摧毀的兩輛戰車都是德製，而且在行軍的士兵，戴的竟不是德軍鋼盔眞有點生氣，然而稍後打出NOBODY EVER WINS（從没有人贏過）時，心中多少有點安慰，大概作者不太相信有人玩德軍也能贏所以没有準備眞正的德軍勝利畫面（太偷懶了）！不論如何，先玩美軍體驗一下，再來眞正傷腦筋的玩德軍，雖明知十分困難，但那才眞正具有挑戰性哪！



“從沒有人贏過”，有成就感吧！

赤·色·太·平·洋





遊戲獵人

出版公司	軟體世界
作　者	Guderian

提起偷襲珍珠港有不少的電影及書籍都介紹過，這個事件在歷史上具有很大的意義，不僅是它因此挑起了太平洋戰爭，加速了日本帝國的敗亡，另外，它也代表了艦砲時代的結束，航空時代的來臨。然而可笑的是，偷襲成功的日本雖然體認了航空戰力之威力但仍然認爲艦砲至上（請注意，偷襲珍珠港的目標是美國戰艦而非航艦）。而嚴重挫敗的美國卻因無戰艦可用而不得已把航艦當成主力來運用，終於發展出成功的海上戰鬥模式。你是否曾想像自已是偷襲珍珠港的特遣隊司令？或者是中途島海戰時的美方將領？運用空中、地上、海上及水面下的全部力量來與敵軍一決雌雄？這的確是一個規模很大的戰爭，航空戰力在遊戲中具有決定性的效果，但仍然需要相關的支援，沒有完整的各軍種協同攻擊是不可能勝利的。

你可選擇當聯合艦隊司令山本五十六或是美太平洋指揮官--尼米茲。這是一場海陸空大決戰，戰區東起美國西岸西到印度，北至阿留申群島南至澳洲紐西蘭。除了幾個較大陸塊外大都是散佈在海上的群島，因此陸軍或陸戰隊必須靠海軍來運輸。兩棲作戰要成功必須要有海空軍的支援，排除敵人空中、水面及海底的威脅，並能削弱目標區敵軍之陸上部隊戰力，如此才有勝算。因此首先要掌握制空權，不論是陸上的陸軍航空隊，或航艦的海軍航空隊都才是眞正作戰的主角。除此之外，如何確保補給線暢通及順利生產武器均是十分重要，日本軍力即使可以橫行一時，但在工業生產的質與量等經濟因素上，即已註定日軍如無法速戰速決則必歸敗亡。

1 陸基飛行集團

陸地機場包含陸軍航空隊及海軍航空隊（抱歉沒有空軍，英、德雖有空軍編制，但當時美、日空軍均尚未建立，只附屬在陸軍及海軍之下），各自有各自的機種，像日本海軍的零式戰鬥機就比陸軍的戰鬥機強且續航力較遠（轟炸我國重慶的伴護戰機只有零式戰鬥機），而美國海軍的F4F野貓（玩過太平洋空戰英雄的應該很熟悉），電視影集「黑羊中隊」的F4U海盜式，和陸軍擊落山本五十六座機的P-38閃電式與中國飛虎隊的P-40戰鷹等都各有其特色。但是機場的大小限制了飛行中隊的數目及可容納的中隊數，所以必須在重要的機場利用工兵來擴建，自然要考慮地形等級，太小的島怎麼建也是只能供巡邏機起降而已。有了大機場再配上數量龐大的飛行中隊便可確保制空權，並擊退敵人之攻擊。

任務有訓練飛行（要油料補給夠才行），白天戰鬥，夜間戰鬥（轟炸機夜航是沒有戰鬥機伴護的），攻擊海上敵艦團等。日軍必須在F6F量產前獲致重大勝利，如攻下印度加爾各答、澳洲雪梨、夏威夷，或者可能的話拿下舊金山（簡直是不可能的事），否則等F6F出現，你會發現你的飛行中隊（即使是偷襲珍珠港的老手）實在不夠看，只有待宰的份，尤其是日本轟炸機的出擊（唉！眞是慘不忍睹）。日本飛機的生產速度太慢，而品質提升也趕不上盟軍，不敗也難



哦！

2 航艦特遣隊

這在1943年6月前的日本是決定性武力，因那時尚能保住制空權，而飛機質的方面也是較佳。但要硬攻則很危險，不信你看看盟軍歐湖島及附近島嶼的航空隊實力有多嚇人（可不是剛被偷襲時的小貓兩三隻，美國的工業實力太強了）。即使集中聯合艦隊所有航艦也不能保證毫髮無傷（日本的航艦素質參差不齊，有的航空母艦竟能只搭載三四十架飛機，比起美國的八九十架實在太遜了），而且盟軍除了陸基飛機外，航艦載機的威脅更大（尤其是俯衝轟炸機，看中途島之戰就知道了）。

日軍飛機可利用中途島擊滅美航艦後快速返航（不要攻擊中途島的陸上設施，以美航艦爲目標），筆者集中了十艘日本航艦在中途島擊沈美航艦三艘，大破一艘，本身毫無損失。然後西至錫蘭解決印度洋的英軍（尚未茁壯前比較好修理，等噴火式戰機大舉東來則無計可施了）。再來利用優勢航艦支援，加上戰艦對岸砲轟澳洲達爾文港（眞是艱苦的作戰），接下來只有儘量利用既有防衛線來防衛，但隨著時間進展盟軍武器發展愈來愈精良，想伏擊美國航艦特遣隊簡直比登天還難！（200多架飛機攻擊，就被F6F收拾大半，而剩下不是死在防空火網就是沒炸中目標，眞是與偷襲珍珠港時不可同日而語）。

3 戰艦特遣隊

防空火力算蠻強的，但想不受傷是不大可能的。因爲要和敵人水面航艦隊對決必須要在同一格內，所以事實上較少發生。眞正的用途是在飛機援護下對敵人基地進行岸轟，不僅能炸爛敵人的陸軍部隊、倉庫甚至機場也可濫轟一下，在削弱敵人陸上武力是蠻有效的。但若沒有飛機支援恐怕付出的成本將很高，畢竟這是航空的時代，艦砲至上已是過時的理論。偏偏日本還要造大和、武藏等戰艦，要是以其貧弱的工業力，將戰艦廢除，大量造航艦或許還比較有勝算。不過如果能以戰艦群衝入航艦特遣隊（像雷伊泰海戰中的栗田艦隊）也許有勝利希望（但除非敵人特遣隊司令是大笨蛋，否則，恐怕也只有敗退一途）。筆者曾以重型巡洋艦一艘、輕型巡洋艦二艘、驅逐艦四艘攻擊Essex級航艦三艘及獨立級CVL（輕型航艦）兩艘，只能損傷敵人，而自己也損傷不少，實在是氣人。看來只有在攻擊敵人運輸船團及岸轟時還派得上用場，眞可悲（造一條戰艦的時間可以建造兩艘航艦吧）！

大黃蜂航艦資料

4 陸上戰鬥部隊

日本一開戰的陸軍比美軍龐大，但大部份被牽制在中國及東北（僞滿洲國），能在太平洋作戰的只有南方軍團及聯合航艦的部隊。在大陸的作戰較順利，可以集中優勢兵力攻入中國核心，但是最有效的方法是先攻入緬甸到印度，先切斷中國的外援再回軍包圍，用這種方法很快就能打到重慶，但要攻下重慶可要耗相當長的時間。可是在大陸的勝利並沒多大的好處，畢竟重要資源在上海，日軍早已攻下，而作戰需要的原油都在南洋及澳洲。陸上戰鬥部隊戰力要靠補給，這時就要靠海軍支援，但若沒有制空權，那一切就免談了（日軍投入四萬多人在瓜達康納爾，可是因海面及空中作戰的挫敗，最後只有一萬一千多人活著離開。在太平洋戰爭中，沒有空優就沒有海運及補給，作戰註定要失敗的。擔任美軍的玩家雖在初期挫敗，但後期有如倒吃甘蔗般，將愈來愈容易。

5 資源及生產

武器生產需要工業，而工業要靠資源不論是人力或是自然資源（畢竟無法無中生有），而日本缺乏的正是天然資源。原油的缺乏更是致命傷，所以它不得不向外擴張以獲得足夠的供應，然而運輸仍是一大問題。因爲資源運送要靠船，部隊運送及補給品也都需要船，偏偏日本造船能力有限，而美國潛艇又努力擊沈日本運輸船團。愈到戰爭末期，日本的資源就愈缺乏，其中包含工廠的熟練工人被徵召上戰

場而引起的勞工荒。美國不僅資源豐富，並且運用女性來從事武器等製造而成績斐然，自然在這場長期消耗戰爭中可以獲得勝利。遊戲中不需要去計算運補資源（由電腦自行計算可用商船及護航艦），你只要注意孤立的基地補給即可。

6 武器製造

一般來說日本的工業力較弱，設計的武器品質較差，除了初期的零式戰鬥機可橫行一時外，再來的設計及改良均趕不上同盟國的發展，美國的飛機裝甲厚，馬力大、火力強、安全性較佳，戰鬥力也逐漸超越日軍。粗胖的F6F以其兩千匹馬力引擎自然勝過零式戰鬥機五十二型的一千三百匹馬力，這只是其中一部份而已，像P-38的高速及高續航力，P-47的重武裝（玩過納粹飛行秘史的人對它及B-17一定印象深刻），而B-29的原子彈投擲更是過癮。反觀日本，改良速度太慢，品質也不夠好，生產數量也比不上，只好拱手讓人拿走制空權了。

7 潛艇艦隊

開戰時雙方潛艇數量差不多，但是日軍較佔優勢，可是因爲日軍堅持不把魚雷浪費在敵人商船上，戰果較少。而美軍則全力擊沈日軍船團，加上美軍在戰爭中建造新潛艇，所以最後整個情勢對日軍十分不利。由於商船的被擊沈造成日本船舶的不足及戰略資源的不足，使得日軍的生產力及作戰能力都遭遇重大打擊，這也是美軍獲勝的一個關鍵。事實上美軍飛機除了B-17可直接飛到太平洋各基地外，其餘飛機幾乎都以船運接駁，加上陸軍所需的物資，倘若日軍努力擊沈美國商船，不僅可削弱美軍戰力，且許多DD（驅逐艦）及DE（護航驅逐艦）勢必去執行護航任務而使空中武力捉襟見肘。

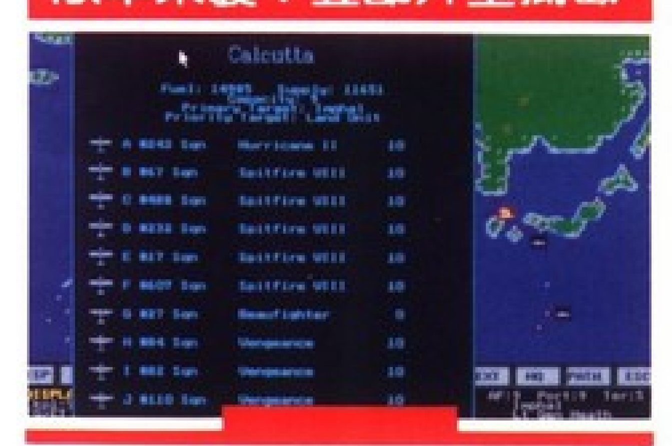
8 戰鬥畫面

整個戰鬥分爲空對地攻擊，空對海，海對海戰鬥，海對地岸轟，地面戰鬥等。飛機對地面的戰鬥必須先通過敵人飛機巡邏區，倘並未被敵人戰鬥機攻擊，則須面對地面防空砲火的攻擊，然後針對敵人機場，地面部隊及倉庫實施攻擊，重轟炸機可對敵人工廠生產設施加以破壞。空對海戰鬥最壯觀，也是先和迎擊的敵機戰鬥（如果有援護飛機的話），通過後則可對敵人船團進行炸射，中彈的船艦則會起火，甚至下沈。如能擊沈航艦則連帶的其飛行中隊將消失，這是決定勝敗的重要關鍵。海對海射擊則可看到敵我的艦隊互相以艦砲魚雷射擊，夜晚還會有不同的顏色表示，挺有眞實感的，地面部隊戰鬥則較單調。

9 結論

此遊戲分爲幾個大型戰役及一些較短劇情，也可調整雙方戰力平衡。戰區廣闊的結果是作戰必須仔細考慮，自然你也可把一些事交給電腦去做。畢竟要同時指揮飛機執行任務或陸上部隊進行移動、攻擊或運輸任務或編組艦隊行執行水面作戰，空中作戰、運輸、補給、岸轟、撤退等實在很耗時，因此本遊戲提供三種控制等級，完全手動、半自動或者由電腦全權處理，但你仍能決定編組特遣隊來執行你的作戰計劃。音效除了片頭畫面時有段背景音樂外，戲過程就沒了，這或許也是個缺失吧！

另外飛機或船艦的圖因畫面及容量問題顯得很小，那些小飛機除了能分別單引擎，雙引擎外極難分辨，不過幸好美國的海軍飛機爲深藍色，而日本的海軍飛機爲灰色，和陸軍軍機爲綠色還是有些區別。但至少比第二戰線中的武器在畫面上連個圖形也沒有好些，船艦仔細看也尚能分辨，畢竟各型船有其尺寸及特徵。



敵軍來襲！立即升空攔截

玩過太平洋空戰英雄的人是否想嚐試更高層次的戰略及戰術狀況呢？雖然不能親自操縱飛機，但能享受以兩、三百架的大編隊痛宰敵人船團的快感。當然，玩美國等盟軍較容易，但是如果你想扭轉戰局改變歷史，建議你擔任山本五十六，看能不能修正日軍的失誤，爭取勝利（或者拖延戰爭，不讓美軍能對日本本土實施轟炸）。畢竟戰爭是一場人員與資源的消耗戰，資本大的人總是較有勝算！你認爲呢？或者你可以改變它，那麼試一試SSI的赤色太平洋1941-1945年吧！



遊戲獵人

宇宙傳奇V

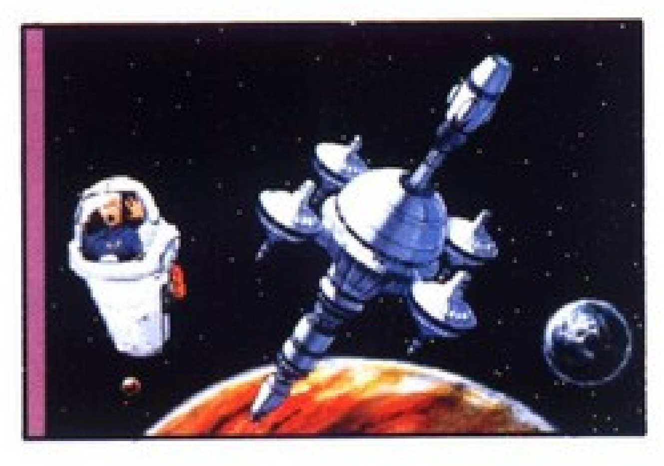


出版公司	軟體世界
作　　者	ROGER WILCO

闊別將近一年多的羅傑·威柯又回來了。玩過宇宙傳奇IV-時空穿越者的朋友們應該還記得，上次羅傑爲了躲避時空獵人的追殺，竟莫名其妙的在時空逃亡中建立了大功，毀掉宇宙海盜頭頭在未來世界所打的征服宇宙的如意算盤。

不過暫且不管羅傑所立下的功勞有多大，我想很多的宇宙傳奇迷對於羅傑莫名其妙冒出來的兒子和老婆以及那三位想讓羅傑嘗試刮毛機酷刑的美女的來頭一定會有極大的興趣。想知道他們的來頭嗎？這些謎題的解答可能都在宇宙傳奇V中喔！

好了，不再吊各位讀者的胃口了。現在就開始盡我遊戲獵人的本分，好好的將這個遊戲剖析一番，以供各位作爲購買遊戲的參考。



首先呢，不妨先將適合本遊戲的玩者群規劃出來。標準的遊戲玩家一定知道，Sierra公司出品的宇宙傳奇系列，除了提供天馬行空般的未來宇宙科技幻想空間外，一定少不了一大堆的笑鬧劇情及令人錯愕驚訝的特殊安排。如果你是一位對宇宙充滿浪漫幻想，堅信宇宙是生氣蓬勃的世界，那到處將充滿生機而非冰冷的岩石。

或者你具有高度幽默的笑感神經，能夠接受各種奇怪唐突事物的話，那這個遊戲是最適合你的了。不過如果你是一位嚴肅的天體科學家，喔喔！也許你就不應該玩這個遊戲，因爲有可能他會把你氣死，或者你會將這遊戲罵得體無完膚，毫無價值可言呢！

好！如果你是上述前者的話，那就繼續看下去吧！在遊戲內容上，這次我們的宇宙超級英雄羅傑·威柯可不再是到處躲躲藏藏的小清潔員了。在上一集中曾見過幾十年後的親生兒子以及知道自己未來仍有機會討到美嬌娘後，爲了給未來的妻兒一個有良好風評的偉大爸爸及優良丈夫，羅傑毅然決然的投入宇宙航艦艦長養成訓練班，結束長久以來宇宙清潔員那種不起眼的流浪生涯。



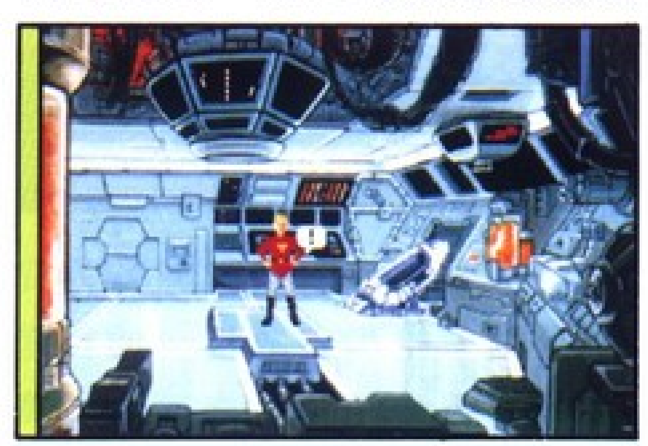
不過情況可能也好不到哪兒去啦！天生過慣了亂七八糟生活的羅傑，不僅從未在功課上用心過。甚至還忘了最重要的結業考試，反而混到模擬課去享受當艦長的樂趣。不過還好，只要你懂得考試的技巧，或許你能幫羅傑通過考試，早日成爲艦長。

嗯！艦長……名氣蠻響亮的嘛，不過別高興得太早，艦長是宇宙清潔船的艦長。驚訝吧！看來羅傑是再也難以脫離宇宙清道夫的頭銜了。反正不管是清潔員也好，艦長也罷，羅傑一定又會惹出一大堆稀奇

古怪的趣事，至於發生什麼事呢？這就有待你慢慢去發現了。



不過跟以往宇宙傳奇系列不一樣的地方是，在這個遊戲中你不僅要解決羅傑自己身邊的一般小謎題小問題，例如考試時候作弊、打掃大廳、逃避女機器人的追殺……等等。你還必須指揮一艘宇宙巡航戰艦，（嗯……說是一艘宇宙垃圾收集艦或許比較貼切吧！）去搜集宇宙垃圾。你必須適切的對你手下三位船員一駕駛員、通訊員以及動力工程師下達指令。例如定出目的方位座標，與星球或星艦通訊以取得訊息或降落，控制垃圾船的飛行速度，以及確保整艘船艦



的運作正常……一些雜七雜八的工作。因此呢，玩者必須具備一些科幻片如星艦迷航記的基本知識。例如命令的下達、光速巡航、防護罩、人員傳送……的觀念。否則要想開動羅傑的垃圾船以順利完成遊戲可也是一件不簡單的事，因為你必須要先定出目的座標，再下達光速航行命令，抵達後又必須恢復為一般速度，然後再採取星球軌道飛行，最後還要站到傳送機上對傳送機下達命令才能傳送下去。光是這些航艦飛行基本規則，若非星艦迷可能難以想像到吧！

有人說這個遊戲好像是抄襲星際爭霸戰(Star Track)的遊戲模式。其實說得也沒錯，整個遊戲的艦艇基本概念就跟星際爭霸戰差不多，例如定方位、人員傳送以及一些劇情等都有些「星」片的影子存在，只不過是「星」片的規模小多了。另外也因為這個遊戲胡攪瞎搞的特性（不像星際爭霸戰那麼嚴謹），所以玩起來的味道倒比較像是在拿星際爭霸戰開玩笑一般。

關於遊戲的繪圖方面，宇宙傳奇 V 這次有了頗具特色的改變，那就是人物的畫風上由以前的寫實感轉變為具有美國傳統超人漫畫那種人物特性誇張描寫的畫風。至於這種風格好不好，那是見人見智的問題了，不過我還是頗為喜歡這種畫法的。畢竟遊戲就是遊戲，



漫畫風格比較能夠無拘無束的用誇張的手法表現人物的特性。反倒是像創世紀最近的那種寫實手法，我個人卻比較不欣賞。

音樂及音效呢？不用說了，Sierra 公司出的產品一定提供最完整的音效卡支援，而且不管是音樂或是音效其效果也都是一級棒的。如果玩者細心點的話你將會發現其音效跟畫面的配合可說是完美無缺，單是這方面國內的遊戲就遠遠的比不上了。

不過這個遊戲倒是有一點令我非常的頭痛，那就是遊戲訊息顯示時無法停止，如果你的英文閱讀能力不夠快，或是有生字需要查字典，我看除非有像遊戲剋星那樣的軟體能夠將遊戲暫停，否則想要完整的看完訊息可非一般人辦得到的。



最後提醒各位玩者，在玩這個遊戲的時候一定要記得常儲存遊戲進度，尤其當你通過一些特別折磨人的關卡後。因為宇宙傳奇系列不像其他遊戲主角永遠死不了，所以呢，為了怕一失足成千古恨，勸你〞三不五時〞還是勤勞點多存進度吧！不過你也不用老怕死而不敢亂來，這個遊戲的死法是他一個絕佳的特色，觀看羅傑的各種死法可是一種別的遊戲體會不到的樂趣喔！

說到這裡，我希望各位玩冒險遊戲時應該抱持一個觀念，那就是非到必要關頭決不輕言查閱攻略。如果有這種共識相信你應該能夠更深入的體會並遨遊在冒險遊戲多彩多姿的的世界中。不過 Sierra 系列慣有的複雜英文訊息，對於大部分的玩者仍是一個非常麻煩的負擔。或許以後出中文版？就讓我們拭目以待吧！

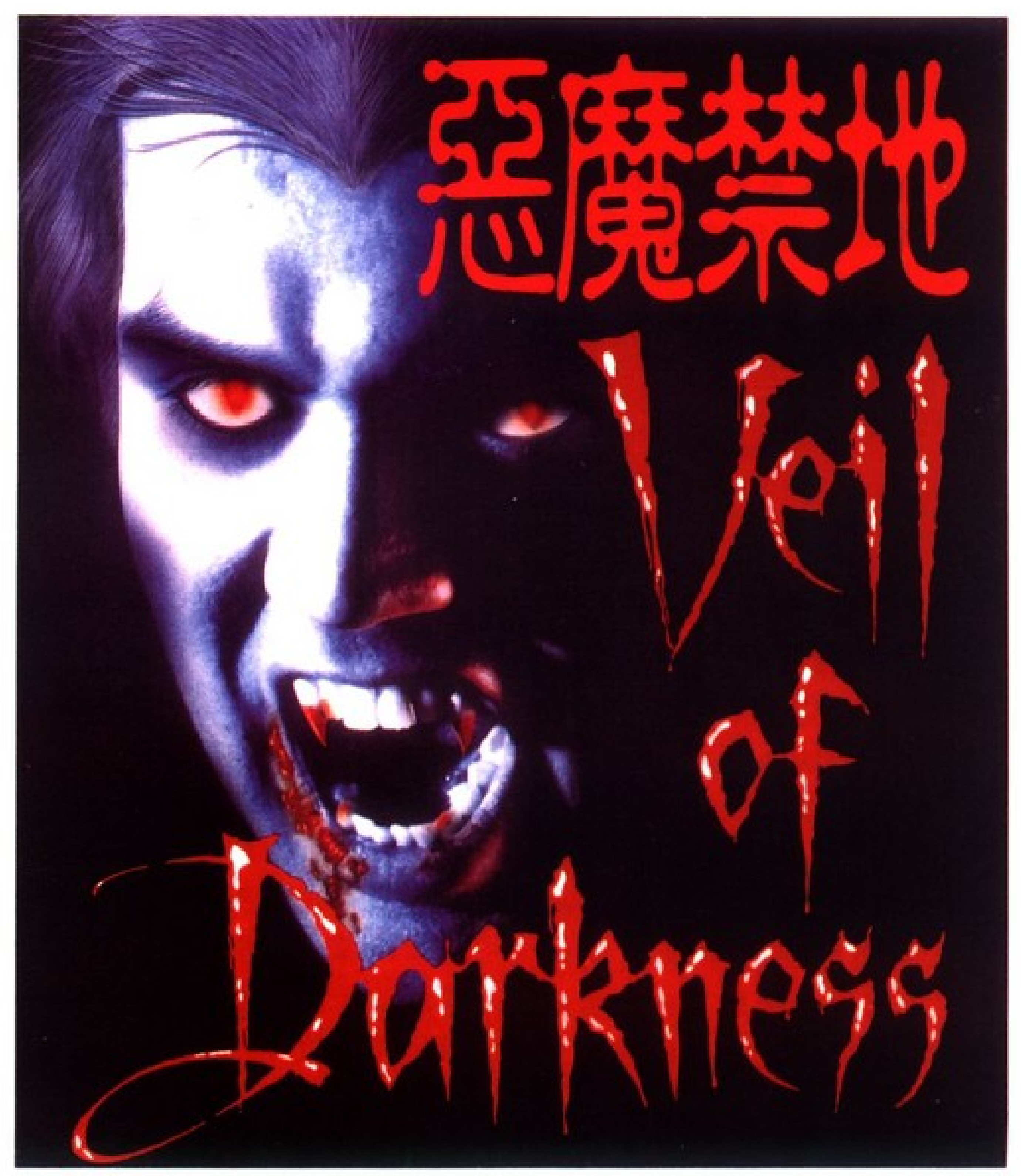


遊戲獵人

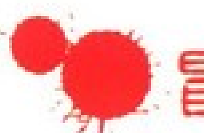
出版公司	軟體世界
作　　者	毛　　豆

詭異的開場動畫





魔界召喚作者群的第三部作品即將由軟體世界發行，而且還是中文化的高級作品，筆者有幸先拿到這部作品的測試版本，先行試玩之後，發覺這個遊戲比起前兩部作品諸神的黃昏、魔界召喚更易上手，操作界面和模式也比前兩部作品更人性化，任務和目標也更加明確，和前兩部作品比起來它有許多特點：



冒險和動作兼顧：

在遊戲一開始時，便會請你選擇戰鬥模式，是完全都要，亦或中等或是簡單，這一項設計對玩家而言算是一項福音！因爲如果各位曾玩過魔界召喚，應該還記得有許多怪物和首領實在太難解決了，筆者自己在打黑騎士時，就曾經重新讀取資料不下幾十次，只因爲打不過黑武士而卡住在那兒，現在在惡魔禁地中，一開始你便可以設定戰鬥的難易度，對一個喜歡享受冒險探索的人而言，多餘的血腥行動是不必要的，有時簡直是浪費時間。

如果你是這麼樣的一個人，那你可以選擇最簡單的戰鬥模式；若你對於遊戲中的戰鬥覺得極爲有趣且又有挑戰性，那你可選擇最困難的方式，去體驗一下替天行道的感覺。這項算是對玩家的一項體貼設計，也足見作者群的用心，使本遊戲更具彈性，適合各種不同性格的玩家鑑賞。

任務的提示及指引：

惡魔禁地的另一項特點是，在遊戲中它提供一份指引，在你完成第一項任務－－將鐵鎚還給它的主人時，主人會給你一份古老的卷軸，是古人留下來的救世主事蹟，其實便是本遊戲的指引，只要你完成卷軸中的所有事情，便算是完成了這一趟冒險之旅，不要小看這項功能，以前許多遊戲都沒有這項服務，使得玩家常常快在遊戲結束時，才發覺有什麼事未完成，而大老遠跑回去，重新開始，浪費許多時間更有些遊戲並沒有什麼特殊結局畫面，讓人覺得不知道到底是否完成這個遊戲最主要的部份，甚至還會讓人誤會還沒有結束，而花許多時間去尋找已經有的東西。現在有了這項功能，便讓玩者能更清楚到底

精緻的人物物品選單

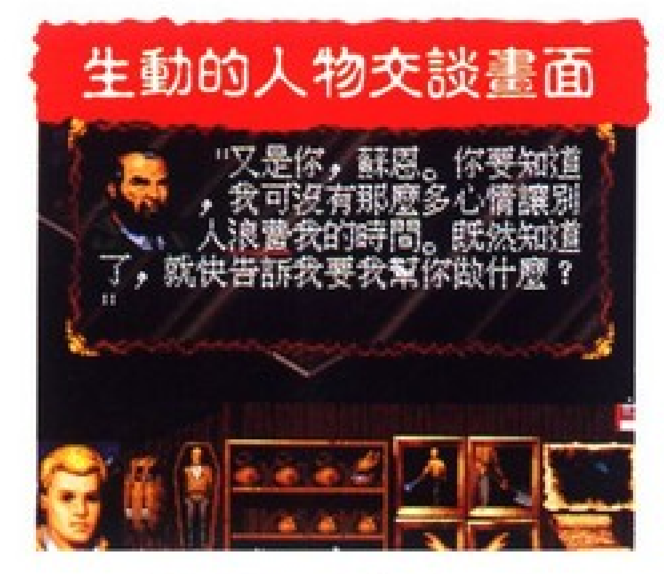


做些什麼，該先解決什麼問題，才是第一要務。

畫面和操作界面：

惡魔禁地的操作方式可以說是沿襲魔界召喚而來，兩段式畫面，具有上拉和下拉式選單的功能，一個畫面是人物資料畫面、其中有人物所背負的重量，所有的物品及人物的各項狀況。

生動的人物交談畫面



另外的一個畫面則是人物所處的週遭環境，可能是迷宮或是村莊、小鎮和田野，在這兒你將會遇到各種情況，包括和 NPC（非玩者人物）談話以獲得各式各樣的情報解決你所需面對的各種難題，另外你也可能面對許多恐怖的生物，像是吸血鬼、殭屍等，除了普通的攻擊外，你可能需找到許多神聖的器物，甚至到神聖的地方請些聖徒給予物品神聖的力量，你才可以藉此攻擊某些特殊的生物。

操作上的另一個特點是即時性系統，這算是這個系列的遊戲和其他 RPG 最大不同的地方，所謂即時系統就是在遊戲過程中，人物停止時，時間並不停止，也就是說怪物和其他 NPC 仍繼續進行他們的動作，這個特點使得遊戲，具有相當的眞實性，讓你覺得你就是主角。

而在畫面方面，整個遊戲相當生動且豐富，甚至人物的表情會隨所說的話和遇到的狀況而有各種不同的變化，而在畫面處理上，許多的動畫表現可說是目前電腦遊戲中數一數二的，雖然這些畫面佔了許多的硬碟容量，可是對玩家而言，這些美麗生動的畫面，比起複雜呆板的迷宮和戰鬥，給人的印象會好很多，也較有可看性，當然最好是像卡通或動畫影片一般那是最好了，希望那天可以眞的在電腦中見到這樣的遊戲。

畫面的好壞，說實在的是憑各人的感覺，不過這個遊戲的表現絕對是比前作魔界召喚好很多，值得大家去欣賞。

劇情和探索方式：

故事的內容是相當離奇且富戲劇性的變化，一開始，你駕駛著飛機逍遙的飛越羅馬尼

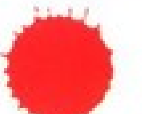
美麗的花園迷宮



片的上空，突然之間飛機卻開始往下掉，你試圖挽救卻拉不回來，轟然一聲已墜地，千辛萬苦從飛機爬了出來，卻昏倒了。醒來之後，看到的卻是一張美麗的面孔，原來是救你的大恩人的女兒，她會對你一見鍾情（偷偷告訴你，從此你就是爲了她而努力），她會帶你去見她的父親，見到她父親之後，隨之而來的就是第一項的挑戰及任務，找回恩人遺失的鐵鎚，等你找回鐵鎚，恩人便會給你一個古老卷軸告訴你該做的事，這時才算是正式展開冒險之旅。

在遊戲中要儘量和 NPC 交談，從中可得到各種情報，並知曉許多地方，同時希望各位能用紙筆記下許多的關鍵字，可用來和有關的人物交談，以獲得額外的情報，在這個遊戲中，這是相當重要的部份。

舉個例子：當你和恩人談話時，他會告訴你和他的僕人談有關「錢幣」的事，若你不知這個關鍵詞，就算你和僕人談一百次，他也不會給你任何東西。不過若你在和他談話時，鍵入「錢幣」，他會給你一袋銀幣，你得靠這些錢去買些東西，若你少了這些錢，往後會相當麻煩，甚至無法通過某些關卡，由此可知關鍵字在這個遊戲中的重要性了。



結語：

如果你曾經玩過魔界召喚的話，你會很容易體會這個遊戲的許多優點，對一位剛接觸此類型遊戲的新手而言，惡魔禁地許多的體貼玩家的地方，比起魔界召喚更適合新手去嘗試。

到商店去增加裝備吧！



一切還是靠大家自己去體會，各位朋友，再見了！



遊戲獵人

出版公司	電腦休閒世界
作　　者	GAMEBOY

龍穴歷險記III



一年前，勇者德克殺死了巫師魔查克，用眞摯而深情的一吻，吻醒了昏睡中的公主（睡美人？），回到魔法森林中，過著幸福美滿的日子。

不過，美滿的日子彷彿總是短暫的。在古堡頂，正有一女巫用極低的聲音說著：「勇者和公主這一對戀人，殺死了我大哥的惡人，我要報仇……」

怎麼把圍裙圍到我身上。



在魔法森林中，鳥語花香，風光明媚，在那吹著裊裊炊煙的小屋後，勇者正辛苦的砍著柴，只見公主黛芬妮正向勇者招呼著。勇者走向公主，熱情的擁吻後，打點一切，正準備出門，到森林之中，多砍一些柴回家使用。

當我們的勇者，正踏著輕鬆愉快的腳步，走向他那可愛的小屋時，聽見公主的呼叫聲。勇者加快腳步，在小屋前發現了一個巫婆——魔翠迪。她正站在門旁，用手上的魔杖，把公主和小屋都吸進了魔杖上的水晶球中，並向勇者攻擊。

龍穴歷險記（簡稱龍穴）從II至III代，都擁有著極棒的動畫，或許是READY SOFT公司已經發售了數套此類的Game，（說眞的，不知該把龍穴歸於那類的Game？）所以在動畫處理上，有著一定的水準，流暢的畫面，彷彿正看著一部卡通片，令人感覺不是在玩Game。

而在場景設定上，勇者坐著時光機，在魔法森林、魔

小心「撲克牌」侍衛的攻擊。



看你小怪龍能玩什麼花樣。

居然和「貝多芬」碰見了！



境、大鐘、海盜船……等場景之中來回穿梭。停下來看看，會令人感覺背景設定得很棒，只可惜時間有限，不能好好欣賞一番。


巨貓請「口」下留情！

劇情的設定令人覺得有些無法想像，像在貝多芬的鋼琴上奔跑，與貓作追逐戰；在海盜船上，竟要跳下甲板來躲過海盜攻擊，並迅速向上跳以免落入鯊魚的血盆大口中。而在大鐘內，還要和小鐘作戰……等，可說是不按牌理出牌！

音樂在龍穴Ⅲ之中，彷彿只有極少部分能聽到，似乎只有開頭，絕大部份都是音效。和Ⅱ代相同，只要擁有AD-Lib


要如何通過這些齒輪組呢？

就可以聽到怪物的笑罵聲、慘叫聲、勇者揮劍、攻擊敵人、物品破裂……等聲音，都清晰地在耳旁迴響。

還有，勇者失敗時被打得頭昏眼花，滿天星星；被樸克牌吸到二度空間中，落入貓口之中……等等，令人覺得蠻新鮮的。

操作上挺簡單，只有上下


想個辦法，除掉女巫。

左右以及空白鍵用來啓動遊戲、攻擊和防禦，一貫的控制法，只要玩過Ⅱ代或其他相同型式的Game（如太空英豪等），一定能輕易上手。


看我矯健的身手。

在畫面上，還是和往常般，蠻粗糙的。玩慣了高解析度的Game，還眞看不慣這畫面呢！

其中劇情發展，令人感到有點莫名其妙，例如在龍角上，竟不是攻擊龍，而是跳到樸克牌上，然後趁機逃出；在

逃出詭異之黃金城堡。


終於回到魔法森林了。

貝多芬鋼琴處，竟跳到酒杯中；在海盜船上，掉入木桶之後，並躲至桶子中……等，除了令人覺得有趣外，勇者的動作及音效配合，更令人覺得玩這個Game有價值。

龍穴在說明書中，提及如何過關的祕訣，但筆者感到並非如上所提，隨便按按五個鍵就可以過關。除了按鍵外，按鍵的時間也很重要，否則就看到勇者被整得七葷八素了。加


擊破邪惡之水晶球。

上龍穴Ⅲ的劇情似乎短了些，按照說明書上的提示，只要不到半小時就可玩完，令人覺得玩得不過癮！（筆者第一次按說明書玩，玩不到了十分鐘不到就全過了）

龍穴Ⅲ的訊息，是用中文來顯示的。看到這一點，不僅令人感到遊戲中文化的趨勢，也感到軟體公司對玩家（尤其是年齡小的）的體諒，但是動


重享平靜幸福的日子。

作遊戲改成中文後，是否有這價值呢？我覺得倒不如把中文化的時間用來改良遊戲的品質，讓玩家能早點玩到這遊戲，不是更好嗎？





出版公司	軟體世界
作　　者	Guderian

提起西洋棋可能大多數人只是有大略印象，對於規則並不一定熟悉，像筆者當年和同伴玩西洋棋最後卻爲了規則而起了爭執。導火線是什麼呢？就是入堡，什麼？聽不懂，那你可能没仔細看過說明書。不然就是初次來到CHESS的世界來，不論如何，這個西洋棋王的遊戲不僅可以使你進入西洋棋的世界，並且它有與人對弈所没有的優點——可以隨時悔棋，既不用爲找不到對手而傷腦筋，並且男子漢大丈夫說悔棋就悔棋，也不會有人抓住你的棋子不還。



歡迎來到西洋棋之世界

自然，最重要的，它還可教導你基本棋步及建議走步，等你熟悉之後可以逐步調整電腦對手的程度，最終目的就是擊敗幾乎不可能犯錯的棋藝大師，那你的棋藝可就眞的是「轟動武林、驚動萬教、金光閃閃、瑞氣千條」……等等，說到那兒去了？

言歸正傳，不論你是西洋棋的門外漢，或者已經稍有修煉，建議你趕快來一探究竟，你將發現，要贏電腦，一定要比電腦冷靜才行（可不是叫你裝冷氣哦！）。雖然西洋棋的變化不像圍棋那般複雜，不過由於電腦程式有學習功能，所以如果你在某個等級一再挫敗，那建議你從較低的一級再去嘗試看看，不必怕不好意思，畢竟下棋是需要時間去學習的。

遊戲規則

西洋棋和象棋的異同其實挺有趣的，兩者都是32個棋子。但是西洋棋棋子是走在方格內，象棋則是走在格子上。象棋的將帥和西洋棋的國王一樣都是可憐蟲，大家都要爲保護他而疲於奔命，但至少西洋棋的國王不用被困在宮中。士在象棋好像宦官一樣，只能陪侍主帥左右護駕。但西方人大概是發明CHESS的人怕老婆吧，王后是棋子中最厲害的、獨霸天下、橫掃八方（什麼武則天、慈禧太后全給比下去了）。

城堡和我們的俥是一樣的，直的、橫的，反正路上有阻礙就把它掃除掉，而主教與相類似是斜著走（可不是螃蟹哦！）但卻不只是斜兩格就算了，就因爲没有楚河漢界，所以像直行的城堡一般通行無阻，誰敢擋路，誰就倒楣！騎士則和我們馬類似走一格拐兩格，人的頭腦其實大同小異。不論西方東方，發展出來的東西也大同小異。


擺好陣式，準備厮殺一番

最大的不同是士兵和卒子可不要小看它，挺神奇的，雖

然它不能回頭，但只要它勇往直前能夠到達道路終點，那可不得了！好似鯉魚躍龍門一般，它可變成王后等威力強大的棋子(除了國王不行外)。這似乎告訴人不要在乎出身低微，只要朝理想勇往邁進，就可能創造英雄般的事業。這正好應驗了中國一句古話：「將相本無種，男兒當自強」。這似乎與象棋中卒子到達最後一條線便沒多大效用有很大差距，大概是中國社會封建制度的思想比較強烈的緣故吧！

提起入堡一直是我心中的痛，竟然有人以為我在唬他，事實上說明書上寫得很清楚，只要國王及城堡一直沒動過，而且兩者中間沒有棋子阻擋，就可名正言順的交換兩個棋子的位置並靠在一起，是謂入堡。當年就是朋友不信有這一條，弄得兩人不歡而散，好幾天不說話，眞是……。

遊戲輔助功能

這個遊戲說威力驚人或許沒幾個人相信，又不是任我行的吸星大法，何況還有葵花……嗯，不說了，不要以為電腦程式只是為懶人設計，買一套回家試試你就知道了。但是光威力驚人有什麼用？重要的是它具備了好對手（也許是令人咬牙切齒的對手，尤其是他在吃你的棋子時叫的 got you）以及好老師的功能。特別是後者，提供了開棋的許多資料，參考了十幾年的冠軍爭霸戰的經驗，使得它對棋步的運行控制得很好。

說清楚些，這是一個可以測出你眞正實力的遊戲，並且將是你學習上的好幫手，眞可謂西洋棋中的獨孤九劍秘笈（對不起，筆者是金庸武俠小說迷）。只要用心修煉，將來必可揚名立萬（也許可到國外比賽也說不定，不過也許軟體世界可先辦個國內分區對抗賽）。

遊戲的畫面分 2D 及 3D 兩種，3D 的畫面實在很吸引人，棋盤的材質設定使你擺脫在一張破紙上下棋的可憐情況。三種任意搭配的棋子造型眞可比擬前一陣子的創意象棋大展（沒看到的話也許你可以在電視電影上看歐洲中古時代貴族用人在地上玩西洋棋的盛況）。其實初學者最好選擇 2D 平面來下棋，比較清楚也比較不容易看錯。但是如果你只停留在 2D 畫面，那可眞是浪費了程式設計者的心思呢！

說到這裏，幸好筆者買第三部電腦時明智的選擇了 386DX-33 及彩色螢幕，否則可看不到如此好看的畫面。或許還有隱憂就是 RAM 只有 2M，碰上一些較難纏的遊戲時，EMS 及 XMS 在那兒推來推去，眞是痛苦。可是比上不足比下有餘，國內仍有不少玩家身在水深火熱之中……對不起，說溜嘴了，其實是配備升級的問題。

經費來源加上成本估算往往使人很頭痛，筆者從 8088 的 XT 到 80286 加 EGA 螢幕終於升級為 386 加 VGA 螢幕整整花了八年時間，在單色螢幕上玩 GAME 的痛苦是過去了。不過老實說這年頭沒有彩色螢幕很多遊戲幾乎是玩不到了，這是個趨勢。但凡事要量力而為，如果決定要買 VGA 螢幕一定要慎重選擇，介面卡及螢幕都很重要，不要貪小便宜而因小失大。

尤其由 VGA 到 SVGA 能顯示的模式很多，但是希望你買到的不是畫質不穩定及缺少顯示模式的組合（筆者的 ET-4000 已換第二塊，有的工廠產品眞的＃＠＊……）切忌貪小便宜，並且購買之前一定要以軟體測試一陣子（建議你用需高解析度的遊戲來測試）。

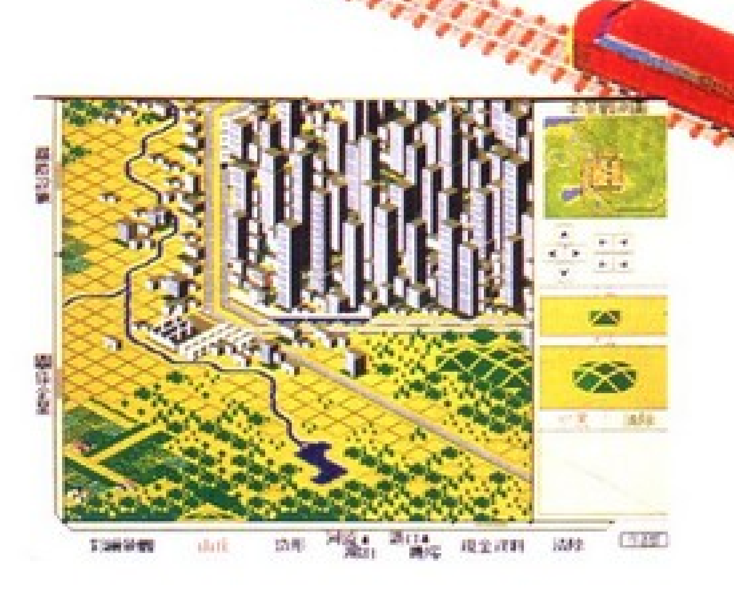
結論

從程式的安裝畫面可看出此遊戲製作群一絲不苟的態度，圖文並茂，一目瞭然。可是當你更改遊戲設定，例如音效、記憶體及顯示模式卻只有從頭安裝一遍，那才眞是令人三聲無奈。不過它的畫面及音效（在 3D 畫面時特別令人振奮）倒挺不錯，尤其不用其他貴重設備，只要靠筆者的魔奇音效卡就能發出挺不錯的語音（不像青蛙叫哦！）實在令人覺得挺值得的，說這麼多，最重要的是：如果你的配備達不到它的標準，那你只有以簡單的面目來看它，或者根本與它無緣，要是硬體能再便宜些就好了。


魔怪造型之棋子，夠鮮吧！


人物造型之棋子，蠻具眞實感的





全面中文化

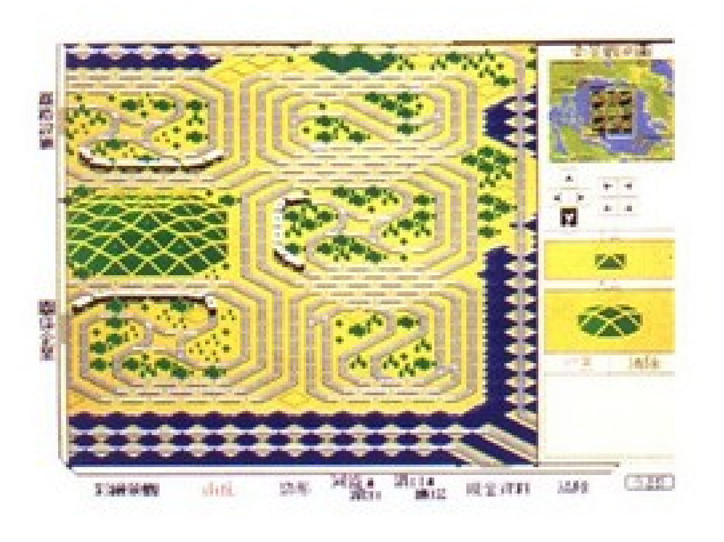
再現驚人魅力

鐵路A計劃

榮獲93年度SPA最佳策略遊戲

鐵路A計劃　開天闢地篇

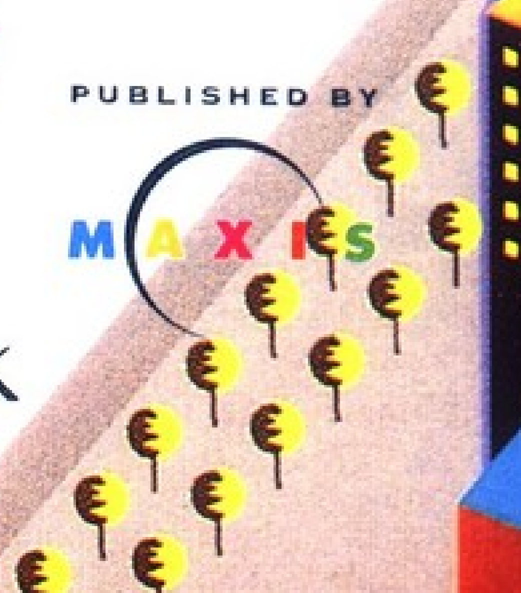
六月二日隆重登場





* 須搭配原鐵路A計劃中文版共同使用。
* 全面操控平面造景，沒有任何財政的束縛。
* 自行移山、造海、河流、湖泊、島嶼。
* 修正現有鐵路A計劃地圖場景。
* 無限制的鐵軌舖設與多達27列火車運行。
* 事前測試火車運行與設置是否恰當。
* 從累積的不動產中，使用財政工具增減資金。





電腦休閒世界

PUBLISHED BY MAXIS

CREATED BY ARTDINK


TDINK
CONSTRUCTION
A-TRAIN™
SET
鐵路A計劃
開天闢地篇


國內役男全面
唯一敢向銀河帝國大決戰單挑的
戰略遊戲，我們稱之爲——
天命之戰
Battles of Destiny
完全中文訊息傳送
挑戰性人工智慧
難易度達9級
陸海空三種戰鬥方式
22種武力單位可支配
支援魔電(MODEM)
20個以上戰場地圖
遊戲過程完整記錄
戰場編輯功能
地球式搜索功能
由於篇幅有限，
恕我們無法把優點全數列出，
抱歉！
機　型：IBM PC/AT
記憶體：640K 適用彩色螢幕
顯　示：EGA/VGA
音　效：PC喇叭／聲霸卡
魔奇音效卡
片　裝：5.25″1.2M磁片
操　作：滑鼠／鍵盤
中英双語版本
電腦休閒世界
QQP


全面倒數計時中
強勢登台！
Lemmings 2 The Tribes
It's got everything but the kitchen sphinx.
百戰小旅鼠 瘋狂版
★多達12個不同品種的小旅鼠，各有所長。
★包含滑雪高手、衝浪小子、跳躍羚羊、詭異魔術師等許多許多。
★更活潑、有趣，比腦筋急轉彎還刺激。
★拯救神像以取得神力。
★八方面的畫面捲動模式。
★加入數位化音效，可聽到小旅鼠們"優美"的叫聲。
★將劇情融入傳統的《百戰小旅鼠》中。
©1993 Psygosis Inc. All Rights Reserved.
Manufactured and Distributedin Taiwan and Hong Kong under license by Asia Recording Co., Ltd.
電腦成階世界
獨家代理
PSYGNOSIS

福爾摩斯推理劇場

在名偵探謝洛克・福爾摩斯以卓越的推理演繹法偵破的無數案件中，只有兩項案件是經由華生醫生居中介紹才引起他的注意，其中一件就是僞造貨幣案。案情的起緣是一位叫哈利的水利工程師受僱於斯塔克上校的委託才揭發了此宗案件。以下是哈利敘述事件經過……。

斯塔克上校：「我在距離雷丁不到十英里的鄉間小村買了一小塊地，並發現其中蘊藏了豐富的漂白土礦場，爲了便於開採，我們安裝了一台水壓機，如今這台機器出了毛病，我們希望能得到你的協助。時間緊迫，請你今晚乘末班車到伯克郡的艾津，那裡距離該處不到七英里。柏丁頓車站有一班車可以在 11 點 15 分左右送您到達那兒，屆時我會乘坐一輛馬車來接您。」

哈利：「我依約定動身出發，在雷丁，不僅換車，也換車站，不過還是趕上了開往艾津的最後一班火車，11 點鐘以後，就到達了那燈光黯淡的小站，接著上校便催促我登上一輛由一匹生氣勃勃毛色光潤的栗色馬拉著的馬車前往目 的地。」

「馬車行駛了至少有一個鐘頭，上校說過只有 7 英里遠，可是我覺得依我們行進的速度和所花時間來看，肯定有 12 英里的路程，整個行程中，剛開始有段平穩路程，而後車子就顛簸得很厲害，我無法從馬車中看到外面的情景，最後馬車由崎嶇不平的顛簸向前，變成在礫石路上平穩地行駛，接著也就達了目的地。」

後來，當哈利發現該台水壓機眞正用途是用來鑄造合金以代替白銀之後，便不動聲色的讓上校依原來的方法送回市區，爾後迅速地與福爾摩斯至蘇格蘭礦場報案，一行人火速前往伯克郡尋找僞造貨幣的地點，李斯特烈邁巡官展開了該郡的地圖，用圓規以艾津爲中心畫了 3 個圓圈。他說：「這些圓圈是以 7 、 10 、 12 英里爲半徑畫的，在這些圓圈邊線上的鄉間小村分別是溫斯徹、李鎮及薩里。到底我們要找的地方是那裡呢？」

福爾摩斯：「我想我能指出來，那一匹生氣勃勃的馬，以及去 6 英里，來 6 英里，沒有比這更簡單的了。」事實證明福爾摩斯的推斷正確。各位讀者，請猜猜看僞造貨幣的地點是在何處？請將答案寫在明信片上，於 6/25 日前寄至「高雄郵政 28-34 號信箱活動組」，我們將抽出 50 位幸運讀者，贈送「福爾摩斯探案」遊戲軟體乙套。



軟體世界



交　誼　廳

大家好！歡迎光臨軟體世界交誼廳！自從小店不惜巨資，重新開張以來，收到了許多 **Game** 林同好的來信。您是否有許多玩 **Game** 的心得想和他人共同分享呢？還是遊戲玩到一半卻被卡死？或者有一些軟硬體方面的問題四處請教卻投訴無門？歡迎加入我們的行列，讓遍佈全省的電腦玩家爲您解開心中的疑團。雖然小店本身由於業務繁忙，並不能直接爲大家提供解答的服務，但若能藉由更多人的力量，爲玩家提供更完整的服務，應該也算的上是一件功德吧？朋友們，不要再遲疑了！趕快提起你的筆，填好您的基本資料與所擅長的遊戲，加入我們這片歡樂的園地吧！

廳主

無花老舂 書

軟體世界交誼廳

姓名：謝憲奇　性別：男
年齡：16　電話：(02)265-7018
曾玩過的遊戲：笑傲江湖、天使帝國、武林奇俠傳、三國誌Ⅲ、亂世伏魔錄、魔法門外傳。
留言：雖然接觸電腦有一段時間，但只能玩別人的遊戲，所以我正學習 BASIC、C 語言和 AUTO CAD 希望有人可以給點資訊，因爲我非常 LIKE RPG，所以想做一套 GAME 參加比賽。

軟體世界交誼廳

姓名：梁家銘　性別：男
電話：(02)424-3685　年齡：17
住址：基隆市信一路 93 號 4F
曾玩過的遊戲：笑傲江湖、A-TRAIN、天使帝國、魔神戰紀、X-WING、夜鷹 F-117、無敵飛狼 2000、HARDBALL Ⅲ。
留言：本人是位 100％的 RPG 迷，但由於在軍事策略上多有研究，因此，使得戰棋戰術和攻擊手段都蠻……。也更想了解到較深入的程式語言。

軟體世界交誼廳

姓名：林上榮
電話：(089)342765　性別：男　年齡：17
曾玩過的遊戲：小人物狂想曲Ⅱ、艾薇拉Ⅱ、吞食天地、三國誌Ⅱ、危城爭霸、笑傲江湖。
留言：各位電腦同志們！我們要爲台灣的電玩打下一番新天地，不要只是個一邊玩 GAME，一邊吃東西的新人類。

軟體世界交誼廳

姓名：江良志　性別：BOY
年齡：14　電話：(02)906-0839
住址：台北縣新莊市天祥街 78 巷 15 弄 6 號 1F
遊戲年齡：2 年
興趣：喜愛玩"RPG"、"SLG"（角色扮演、戰略），正在學習 C++和組合語言，才剛剛要起步，希望各位前輩，不吝教導。
玩過之 GAME：魔神戰紀、吞食天地、忍者原人、風雲霸主、笑傲江湖。



軟體世界交誼廳

姓名：陳至謙　性別：男
年齡：13　電話：(038)523344
曾玩過的 GAME：三國志Ⅱ、水滸傳、模擬城市一回到未來、大時代的故事、吞食天地Ⅰ。
留言：特別愛玩 RPG 和策略遊戲，對於 DOS 的開機設計略知一二，眞不知「同予者何人？」。



多媒體音效卡的新紀元

一向以代理國內外高知度多媒體產品的米利亞多媒體產品銷售聯盟爲了迎合多媒體音效卡的廣大應用層面，除了本身代理銷售的光碟軟體、光碟機、多媒體升級組合外特於今年四月初引進新加坡多媒體音效卡超級大廠 AZTECH 新開發的三種多媒體音效卡，分別爲 SOUND GALAXY 銀河四合一立體超級魔聲卡，SUPER-PRO 16 位元 CD 音質魔聲卡及 SOUND GALAXY BUSINESS AUDIO BOARD 銀河商用音效卡，除了建全其銷售產品線外，並希望將電腦多媒體的應用領域延伸到商業用途，使 OA 多媒體時代早日到來。

因此爲了讓大家對米利亞之多媒體音效卡有進一步的認識，特將其音效卡相關規格陳述如下，提供給各位參考比較。

1．**SOUND GALAXY NX-II** 銀河魔聲卡Ⅱ，具四合一音效標準，內建 **PANASONIC** 光碟機介面，具有動態濾波線路設計，內建 **CD** 音響輸入介面、搖桿／**MIDI** 介面、模擬立體音效、**11** 個合成音效頻道，免費附贈價值 **NT$15,000** 實用軟體及高級喇叭。

2．**SOUND GALAXY NX-PRO（MAS）** 四合一立體超級銀河魔聲卡

＊與世界知名四種語音完全相容（狄斯耐 **SOUND SOURCE**、**COVOX SPEECH THING**，聲霸卡 **PRO-Ⅱ**、**ADLIB**），可支援所有的軟體語音——（四合一音效）

＊內建 **AT-BUS** 光碟機介面，可支援 **PANASONIC**、**MITSUMI**、**SONY** 等知名品牌光碟機並可升級支援 **SCSI** 快速光碟機介面——（四合一光碟介面）

＊發音晶體爲眞立體 **YAMAHA 262**，音量控制可以軟／硬體調整

＊具有電玩搖桿介面和 **MIDI** 介面

＊隨卡免費附贈價值 **NT$15,000** 的實用軟體及高級立體喇叭

3．**SOUND GALAXY** 銀河 **SUPER-PRO 16** 位元五合一 **CD** 音質魔聲卡

＊語音部份除了與四種知名語音完全相容外，更具備了和 **MICROSOFT WINDOWS SOUND SYSTEM** 相容的特點——（五合一音效）

＊在光碟機介面部份亦爲 **NX-PRO（MAS）** 四合一的架構

＊另外也可選擇性的升級爲可支援〞**WAVE TABLE SYNTHESIS**〞以獲取高品質的專業級音效

＊發音體和音量功能亦同 **NX-PRO（MAS）**

＊眞正 **16** 位元立體播放及錄音，取樣頻率：**5.5KHZ ～ 44.1KHZ**

＊硬體 **8-BIT u-Law** 或 **A-Law** 壓縮及解壓縮

＊附贈價值 **NT$22,000** 的實用軟體和高級立體麥克風、立體耳機

4．**SOUND GALAXY BUSINESS AUDIO BOARD** 銀河商用音效卡

＊語音部份與 **MICROSOFT WINDOWS SOUND SYSTEM** 完全相容

＊眞正 **16** 位元立體數位音響錄音播放

＊支援 **16** 位元兩種互補線性（**LINEAR**）**PCM** 及 **8** 位元 **UNSIGNED LINEAR PCM** 具有語音辨識功能

＊四合一光碟介面，發音體和音量功能亦同 **NX-PRO（MAS）**

＊眞正 **16** 位元立體播放及錄音，取樣頻率：**5.5KHZ ～ 44.1KHZ**

＊硬體 **8-BIT u-Law** 或 **A-Law** 壓縮及解壓縮

＊附贈價值 **NT$22,000** 的實用商用軟體和高級立體麥克風、立體耳機

資料提供：米利亞多媒體產品銷售聯盟

總代理：憶弘國際有限公司

電腦新潮流－模組化設計

Part 2: CASE 進階篇

在上一期的報導中我們提到了所謂的『**模組化設計－MODULUS DESIGN**』，其實這項觀念並不單只是使用在電腦外殼上，其它硬體甚至於軟體也不斷地在使用這種概念，其概念最主要是將所有物件劃分為簡單且有規則的模組，因此在組合或拆解時便非常簡單快速；不過在這一期報導中我們仍只將注意力放在電腦外殼上，模組化概念最早使用在電腦外殼上是由美國蘋果電腦使用在其麥金塔電腦上，其最重要的目標是想使電腦的硬體亦能像她的軟體一般地FRIENDLY，當硬體及軟體結合時便可成為一台"全人性化電腦"，目前這樣的設計趨勢不但已迅速蔓延而且已被全世界各大廠（如IBM，NEC，NCR‧‧等）採用，到底甚麼樣得的電腦外殼算是具有”模組化設計”的特點呢？第一點是組裝性：現在的電腦玩家已不若以往，自組電腦（D.I.Y.）的人越來越多，而且因為電腦週邊設備及多媒體的日新月異，使用者在電腦上的更新及升級機會更是大增，因此組裝性的好壞便成為一個非常重要的因素，而模組化電腦外殼便俱備了此項功能，她是直接以卡勾的方式將各項週邊固定（如軟，硬碟及上蓋‧‧等），在儘可能減少使用螺絲前題下，使得整台電腦在組裝，維修，升級時皆可以非常人性化而又簡單迅速的方式去完成，就如同好像做做玩具模型一樣地方便。其次是散熱性：主機系統不斷地加速，但由386跨至486以後，因為CPU發出高熱的原因，散熱性便成為一項不可或缺的重要考慮因素，而且現今消費者不斷地在擴充週邊設備，例如加上光碟，視訊卡‧‧等，都是電腦外殼需要高散熱性的主因；但是又要如何去判別一個電腦外殼的散熱性好壞呢？除了外殼機構上是否有風洞設計外，可在機殼內裝上第二隻風扇的設計亦是一種非常實用的潮流，不過此處的第二隻風扇可不是指一般



模組化設計之電腦外殼因其種種優點勢將取代一般鐵質外殼

裝在CPU上的小風扇(COOLER)，因為COLLER不管怎麼『吹』，其散發的熱量仍然是在機殼內(熱根本沒散掉)，而是指裝在風洞前向外排熱的風扇，所以建議各位消費者在購買時一定要檢查及考慮清楚，以免等到因溫度太高而導致問題發生時才後悔萬分。第三點是防磁性：在我們的生活空間中有著許多的磁場，例如變電所，電視，喇叭甚至於另一台電腦皆會發射定量的磁場，而此種種磁場皆會互相甘擾，嚴重的時候甚至會影響硬碟中的資料，所以是否有此種設計是非常重要的；而模組化電腦外殼的內部是利用馬口鐵在機構上達到防止外來磁波的甘擾與影響，如此一來便可避免磁碟內資料的損壞或螢幕的閃動。再來是材質性：模組化電腦外殼講究直接以塑膠內包馬口鐵之方式製成，因為塑膠配合馬口鐵可達到最好的防潮，防磁，防鏽及防止漏電的效果。最後便是美觀性：模組化電腦強調由各個角度去看皆非常美觀，尤其是強調美背式的設計，正因如此在材質上亦只有用全塑膠的方式才有可能辦到，而且亦克服了以往鐵殼只能單純以橫式或以直式擺設的缺點－因為鐵殼在鎖螺絲時一定會有螺絲孔穿過底座；而塑膠每一面皆可以做花紋的美化設計及變化。以上便是”模組化設計”的特點；有人說在台彎的市場裡，消費者與廠商永遠在玩鬥智的游戲，一個好的電腦外殼還真是不容易挑選，台灣的商人最會"鐵"，市場上因此充斥著品質很差的電腦外殼，不過有時為省一點錢而讓您的電腦"掛掉"可還真是划不來唷！如前陣子大家最喜歡電腦外殼面板上有速度顯示燈，其實那根本是可以依自已意思去設訂的騙人玩意兒，而且還會吃POWER的電源，類似這樣的噱頭還有一大堆呢！總之，睜大眼睛的挑選，祝您好運。

餓狼伝説2

／俞伯翰

咳！咳！各位讀者大家好！又到了我們大型電玩的時間了。最近大型電玩界出了一些新遊戲，如SNK的餓狼傳說Ⅱ、世界勇士Ⅱ、卡普空的恐龍新世紀及諸如黑暗邊緣等許多遊戲。本期所要看的是SNK的作品，爲對戰類型的遊戲，其前作曾造成旋風的餓狼傳說Ⅱ。

對戰型格鬥遊戲，長久以來一直受到玩家的喜愛，也許是人類喜歡戰鬥的天性使然，或者爲了紓解現今繁忙社會的壓力吧！（P.S.：各位同學千萬別給少年隊抓到了，否則可是一個大過哦！）這類型遊戲的特色爲採三戰二勝制，而且提供了許多不同能力的人物供各位玩家們選擇，各有其不同的技巧，讓各位能夠打遍天下無敵手。玩這型遊戲最大的成就感莫過於能打敗所有的對手吧！

本遊戲的故事內容大致如下：某一個邪惡組織的頭子，藉著舉辦武鬥大會的名義，召集各地的武術好手，在他們彼此互相爭鬥後，再把總優勝者除去，以減少對其組織的威脅，並達成其邪惡的野心。全部共有八位武鬥家參加此大會（世界武鬥大會才八人參加？規模也太小了點吧！）其中有三位主角是延續餓狼傳說Ⅰ而來，但功力可比以前強喔！他們是泰瑞柏格、FK、安迪柏格以及喬・東。我們的任務就是要得到武鬥會冠軍及打敗邪惡組織的頭子。

這八位角色分別爲：

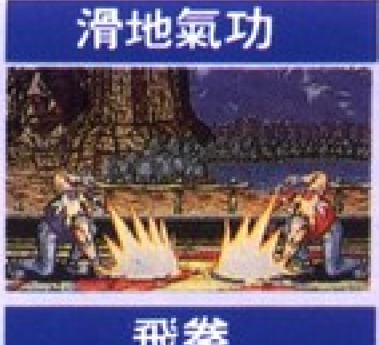


泰瑞柏格

上一代的主角，他的著名特徵是在打勝時，會很帥氣地向上拋出他的帽子。他的各項屬性均十分平均，而且力量頗高，筆者剛開始就是使用這個角色。他的絕招爲滑地氣功、倒頭踢、飛拳及後翻踢。必殺絕招爲火柱。

後翻踢

滑地氣功



倒頭踢

飛拳





安迪柏格

爲泰瑞柏格之弟，在一代中他擁有一招向前衝撞敵人的絕招，在二代中也保留了下來。另外三招爲氣功、火車輪和斜踢。必殺絕招爲火龍斜踢。

氣功



破空踢



火車輪



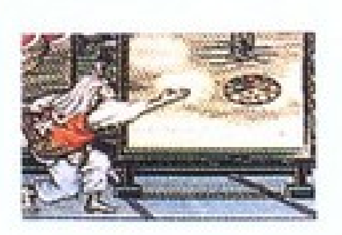
霸王肘

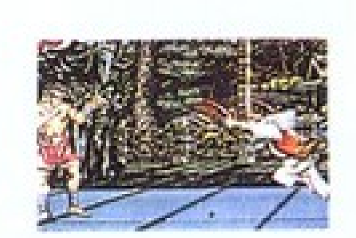




山田十平衛

本遊戲年紀最大的角色，鬼山田派柔道的傳人。絕招爲丟圓盤、上升摔、快衝摔。必殺絕招爲爆炸上升摔。





陳希壤

體型較肥胖，卻不會令人有太遲緩的感覺，擁有許多強力的技巧如丟電氣球、飛身壓人、滾動。必殺絕招爲超級電氣球。



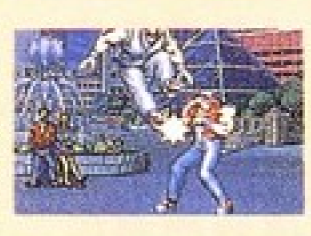


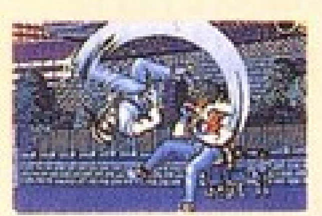


金卡法

跆拳道高手，爲了宣揚跆拳道而四處打拚，他的飛翔腳威力特大，其他二招爲腳刀、貼地倒踢。必殺絕招爲胡亂攻擊。

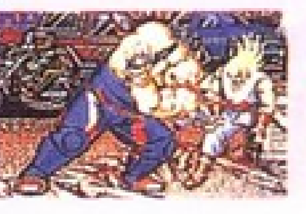






大熊

摔角手，據說他是上一代中出現的蒙面摔角手，他那壯碩的身軀，使得攻擊力十分強大，尤其在摔技方面。另外的絕招是撞擊及掐脖子。必殺絕招爲吐火焰。





喬·東

龍捲風

膝蓋攻擊



旋轉腳



也是一代主角之一，曾贏得泰國拳冠軍的一位豪氣萬丈的日本青年。絕招爲龍捲風、快速拳、旋轉腳及膝蓋攻擊。必殺絕招爲超級颶風。

不知火舞

飛身衝撞



旋轉攻擊



火焰飛身撞擊



本遊戲中唯一女性，是日本的女忍者，攻擊花樣繁多，長距離之攻擊是其特點。絕招爲丟擲扇子、旋轉攻擊、飛身衝撞。必殺絕招爲火焰飛身衝撞。

整體來說本遊戲是一對一的格鬥遊戲，以拳打、腳踢或必殺技來打擊對手，使對手體力減至零的競賽，除了上一代中保留的主角有四項的絕招外，其他人均只有三項，另外每人各有基本摔技。當體力快至零時，每個人還可使出一強大的必殺絕招，被擊中時可減少對方近一半的體力。

基本上餓狼傳說Ⅱ的改進遠遠地超過前一代。其前作曾移植到SNK和超級任天堂上，均十分受大家的喜愛。當Ⅱ代在大型電玩推出時，看到許多的人圍繞在電玩機台前，彼此互相討論對打的技巧和研究各絕招的使用法，便可知道餓狼傳說Ⅱ受歡迎的程度了。

餓狼傳說Ⅱ特別針對上一代的問題加以改善，尤其在操作上面的毛病。Ⅱ代的必殺技便較容易使用，更增加一些基本的攻擊方法。本遊戲幾乎可以稱爲一個全新的遊戲而不爲過。

既然這個遊戲是Ⅱ代，那我們當然要拿來和Ⅰ代比較一下囉！我們知道格鬥型的遊戲，當我們正和電腦打得天昏地暗時，其他人只要將小小的五元硬幣投入便可插入和我們對打，大部份的遊戲都是馬上互相打起來；而餓狼傳說Ⅰ卻是兩人合作打敗電腦後，再進行對打，但是到了二代竟把這項特點取消了，眞是可惜！一代在過了關後，中間可和人比腕力，並由電腦指導我們絕招的使用法；二代則換成打柱子。

在控制鍵方面，一代除了搖桿外，還有拳、腳、摔三鍵；而二代則使用重拳、重腳、輕拳、輕腳，使得二代的招式較一代多且較複雜。魔王則由三位增加至四位。

當然一、二代也有一些共同的特點。第一個就是有兩層可供活動，且有遠近的立體感，這是什麼意思呢？因爲我們活動時不可能只朝一直線方向移動，而是可前後上下左右移動。在餓狼傳說中我們便可以上下移動以躲避敵人的攻擊，這是餓狼傳說和其他類似作品最大不同的地方。

而人物在格鬥中也會有一些小動作出現如：泰瑞柏格示意要對手進攻、安迪柏格撥弄頭髮、不知火舞揮動扇子、陳希壕拍屁股挑釁、金卡法攤手作無辜狀、大熊要對手站起來、山田十平衛站一旁吃東西等一些動作均十分傳神。

畫面方面，由於餓狼傳說使用較明亮的顏色，所以使畫面看起來較鮮豔，且十分華麗，有些人則認爲畫面太花了一點，但和其他遊戲比起來，筆者仍較喜歡餓狼傳說的畫面。

餓狼傳說Ⅱ不論在操控性上、畫面上、人物造型上、招式花樣均有不錯的表現，是一個蠻好的遊戲，而且它也移植到SNK的主機上（因爲它全部約佔106MB，大概只有SNK主機才有如此能耐！）。所以有SNK主機的人便可在家享受到餓狼傳說Ⅱ的樂趣了。

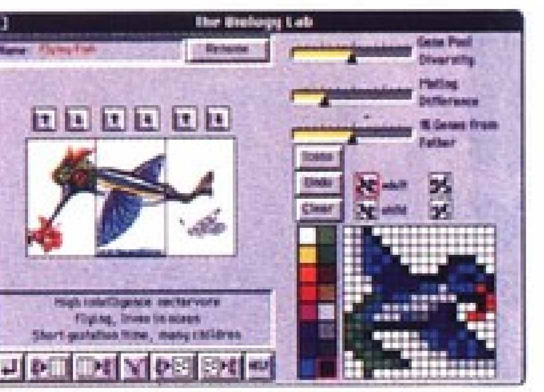


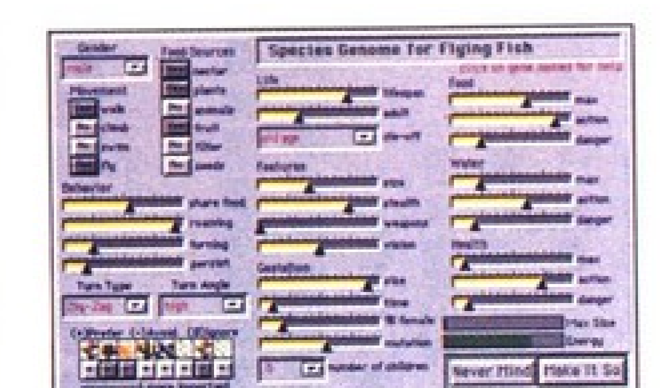


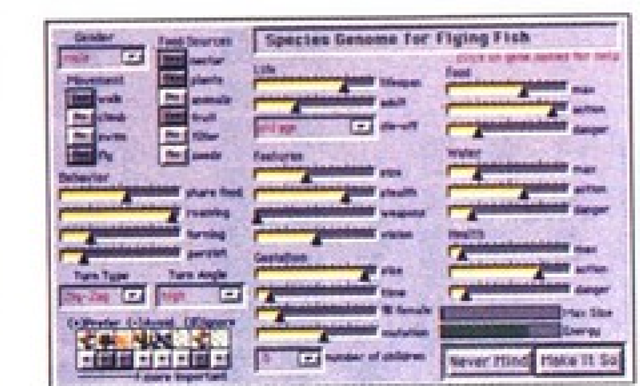
大前年(1990)MAXIS出品模擬城市榮獲SPA頒發1989最佳模擬遊戲
前　年(1991)MAXIS出品模擬地球榮獲SPA頒發1990最佳模擬遊戲
去　年(1992)MAXIS出品模擬螞蟻榮獲SPA頒發1991最佳模擬遊戲
今　年(1993)MAXIS出品模擬生命再度榮獲SPA頒發1992最佳模擬遊戲



模擬生命









無法改變的事實

一部改寫地球生物生態基因學的模擬遊戲

類　別：模擬
適　用：IBM AT, PS/1, PS/2及相容品
機　種：16MHZ 80386以上機型
記憶體：2MB RAM／建議4MB RAM
操　作：鍵盤／滑鼠
顯　示：VGA彩色顯示器
音　效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／羅蘭卡
片　裝：1.2M 5.25"磁片







『畫面狩獵者』一秀

前兩期在秀圖程式篇曾經與大家說明CAP檔頭格式。如今因爲『畫面狩獵者 II 』所能抓取的畫面模式種類大量增加，所以作者將此檔頭原來保留的第3、4byte也使用上了，整個檔頭結構說明如下：

Header〔0～3〕	“CAP2”爲『畫面狩獵者II』識別字串
Header〔4〕	前2個位元（bit 7及bit 6）保留 後6個位元（bit 5～bit 0）表示每個圖點所佔的位元數，或Color-bit。換句話說，若此6個位元所存之數爲N，則2的N次方爲此圖形檔的顏色數。 例如： 16色之圖形檔此6個位元爲 000100b = 4，則2^4 = 16。 註：文字模式 CAP 檔，此位元組若爲0則表示背景屬性爲高亮度，否則表示前景可閃爍
Header〔5〕	模式編號　（參考用）
Header〔6～7〕	圖形寬度字組　（word）
Header〔8～9〕	圖形高度字組　（word）

高色彩（Hi-Color）圖形

Hi-Color繪圖卡出現至今，已經有一段不算短的時間了；但是國內出現相關的資料卻不多，相信擁有Hi-Color及True-Color繪圖卡的電腦玩家都希望能得到相關的資訊，更希望能有更多軟體及遊戲支援它。在此我們就來談一談Hi-Color 圖形的顯示，以及『畫面狩獵者』的CAP格式是如何儲存Hi-Color圖形資料。

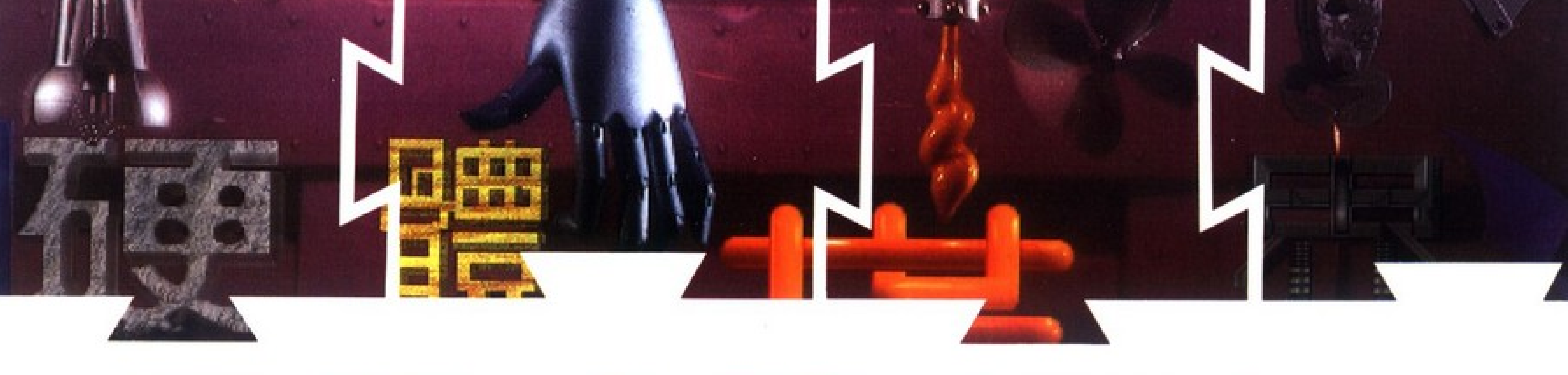
前兩期在這個專欄中與讀者談過16色與256色的圖形，相信大家都還記得主要的圖形資料是調色盤的索引值；而32768色和65536色的Hi-Color模式都是直接儲存每一點顏色的紅、綠、藍（RGB）三原色的值，因此，這些圖檔就不再需要儲存調色盤值了。Hi-Color圖檔中，每個圖點佔用兩個位元組，分配如下面說明：

32768（32k）色圖形每個圖點只用了15個位元，紅、綠、藍各佔了5個位元，剩下最左邊一個位元不使用；

65536（64k）色圖形每個圖點的紅、綠、藍分別佔了5個、6個、5個位元，將兩個位元組充份利用。至於將多出來之一個位元組分配給綠色，乃是考慮人類的眼睛對綠色色調比較敏感所設。不過，因爲此不平均之分配，程式寫起來很麻煩，故很少軟體會支援。

下表分別顯示這兩種不同的方式：

一個圖點	位元組1								位元組2							
位元位置	7	6	5	4	3	2	1	0	7	6	5	4	3	2	1	0
32768色	X	------- 紅 ----------					--------- 綠 -------					-------- 藍 --------				
65536色	----------紅 --------					---------- 綠 ------------						-------- 藍 --------				



圖程式篇（下）

因為 Hi-Color 圖形不再依靠調色盤有限的顏色組合，所以每個圖點可有 2^15 ＝32768（或 2^16＝65536）種顏色的 RGB 組合。雖然如此，相同解析度的圖，Hi-Color 圖形檔會比 256 色圖形檔大一倍左右。而且使用掃描器掃進來的 Hi-Color 圖形，因為色彩豐富，資料通常不能壓縮（會有反壓縮的效果，壓縮後檔案反而變大），所以支援 16-bit 或 24-bit 的圖形格式大都不將資料壓縮。

CAP 檔的 Hi-Color 圖形儲存方式，前 10 個位元組仍然是檔頭資訊部份，Header〔4〕之 bit 0～5 為 15 時表示 32768 色圖形，為 16 時表示 65536 色圖形。緊接著檔頭是每個圖點的資料，共有（寬×高×2）個位元組，順序由左而右、由上而下每點 2 個 byte 依序存放。以下利用 Turbo Pascal 程式範例把附於『畫面狩獵者 II』軟體中之高色彩圖檔 Hi_Color.CAP 顯示出來：

```
{=========================================================================}
{              用 Turbo  Pascal 語言秀 Hi-Color 之 CAP 檔之範例程式         }
{                                                                         }
{              適用介面    ：曾氏 ET-4000 Hi-Color 或 True-Color 卡          }
{=========================================================================}
program Hi_Color_Sample ;
uses Dos , Crt ;                                          {使用 Dos , Crt 單元}
var infil : file ;                                        {變數宣告}
   color_bit , screen_mode , pages : byte ;
   width , height , res : word ;
   result : integer ;
   header : array 〔0..9〕 of byte ;
   regs : Registers ;
   procedure _32k_Color_Mode ( mode : integer ) ;         {切成 32k 色模式之程序}
begin
  regs.ax : = $10F0 ;
 regs.bl : = mode ;                                       {繪圖模式編號}
  intr ( $10 , regs )                                     {呼叫 BIOS 中斷}
end ;
procedure _64k_Color_Mode ( mode : integer ) ;            {切成 64k 色模式之程序}
begin
  _32k_Color_Mode ( mode ) ;                              {先切成 32k 色}
  regs.ax : = $10F2 ;                                     {再切成 64k 色}
 regs.bl : = 2 ;
  intr ( $10 , regs )                                     {呼叫 BIOS 中斷}
end ;
procedure Dump_Pixels ;                                   {將圖點讀至螢幕秀出之程序}
var i : byte ;
begin
  for i : = 0 to ( pages-1 ) do                           {共有 pages 頁之 64k 位元組}
    begin
     port 〔$3CD〕 : = i ;                                 {曾氏 ET-4000 卡之切頁}
     blockread ( infil , mem 〔$A000 : $0000〕 , $8000 , result ) ;   {讀 32k 位元組}
     blockread ( infil , mem 〔$A000 : $8000〕 , $8000 , result )     {再讀 32k 位元組}
   end ;
  port 〔$3CD〕 : = pages ;                                {最後一頁}
```

```
  blockread (infil, mem [$A000 : $0000], res, result)                  {讀剩下之位元組}
end ;
begin
   assign (infil, 'Hi_Color.CAP') ;                                    {指定infil之檔名}
   reset (infil, 1) ;                                                  {開啟infil}
   blockread (infil, header, 10, result) ;                             {讀檔頭 10 個位元組至變數 header}
   color_bit : = header [4] and $3F ;                                  {取 header [4] 的 bit 5 ～ bit 0}
   screen_mode : = header [5] ;                                        {header [5] 爲模式編號}
   width : = (header [7] * 256) + header [6] ;                         {計算圖寬}
   height : = (header [9] * 256) + header [8] ;                        {計算圖高}
   pages : = trunc (width/32768 * height) ;                            {計算佔 64k 位元組之頁數}
   res : = ((width * height) mod 32768) * 2 ;                          {計算剩下的位元組數}
   if (color_bit = 15) then                                            {若每個圖點佔 15 個位元，則…}
     _32k_Color_Mode (screen_mode)                                     {切至 32k 色模式}
   else if (color_bit = 16) then                                       {若每個圖點佔 16 個位元，則…}
     _64k_Color_Mode (screen_mode) ;                                   {切至 64k 色模式}
   Dump_Pixels ;                                                       {將圖點讀至螢幕秀出}
   close (infil) ;                                                     {關閉檔案}
   regs.ah : = 0 ;                                                     {重置硬碟}
   regs.dl : = $80 ;
   intr ($13, regs) ;                                                  {呼叫第 13h 號磁碟中斷}
   repeat until keypressed ;                                           {等待按任意鍵}
   regs.ah : = 0 ;                                                     {切回文字模式}
   regs.al : = 3 ;                                                     {彩色文字模式編號爲 3}
   intr ($10, regs)                                                    {呼叫 BIOS 中斷}
end.                                                                   {結束}
```

以上程式最主要的部分爲 _32k_Color_Mode ( ) 及 _64k_Color_Mode ( ) 兩副程式。以這些副程式將 Hi-Color 模式設定好後，其餘的部分和 256 色秀圖方法完全相同，只需注意 Dump_Pixels 程序中 port 〔$3CD〕爲曾氏 ET-4000 卡之切頁埠須給予適當的頁數值，此值可爲 0 ～ 15 視模式而定。C、C＋＋ 語言的使用者可使用函數指令 outportb (0x3CD, page) 達到此功能（其中 page 爲頁數值）。

Hi-Color 之 CAP 圖檔可用『畫面狩獵者 II』圖形格式轉換程式轉至 16-bit TGA（32k 色圖形）及 24-bit TGA（64k 色圖形）和 TIFF 及 PCX 格式。TIFF 及 PCX 格式並不支援 16-bit 圖形，所以本軟體將自動把 Hi-Color 圖檔“升格”成 24-bit 輸出。至於『畫面狩獵者 II』所支援之其他圖形格式，很可惜地，因其本身的格式限制，目前未能支援高色彩圖形，在此特別爲讀者說明。

／郭祥祥・鄭順火



一則古代神秘力量文件的謠言……

一件發生於碼頭的謎離謀殺……

一封友人的來信……

會帶給你什麼樣的命運呢？



敬請期待

電腦休閒世界 獨家代理



問·題·診·療·室

Q 本人在看了 48 期的軟體世界雜誌後，由於刊有一篇有關 CACHE 的文章，看了之後眞是讓我如獲至寶，因爲以前雖然也有用過CACHE，但由於不了解設定的方式，所以設定之後好像效率都不高，看了那篇文章後，就把我自認爲最有效率的設定加進去之後，沒想到擊中率竟然……只有 14.8％（NCACHE），所以想請你幫小弟作個設定（NCACHE 和 WIN3.1 中的 Smartdrv.exe 都寫一下）。還想請問你一下 win 3.1 中的 Smartdrv 和 Ncache 哪種的效率較高、較好用？還有由於本人沒有數據機，所以沒有上過 BBS，也沒聽過 HYPERDISK，但看了那篇文章後，實在很想佔有它，不知那裏有在專門出售的？

台南縣 吳天佑

A 一般使用 CACHE 的目的是爲了增加硬碟讀取的效率，至於到底效率能提高到多少，除了改變 CACHE 模擬程式本身的參數設定會有影響外，還要視情況考慮到一些其他的因素。也就是說，如果你的電腦本身的 RAM 就不夠多，那麼 CACHE 模擬程式可以一展身手的空間也就不大，因此最好要有 4MB 的 RAM，才能夠作更多的彈性運用。另外如果遊戲讀檔的動作太頻繁，或地圖檔又很大時（如創世紀 7），那麼玩得愈久走得愈遠擊中率會愈低，若把同樣的設定用在文字編輯軟體時，由於讀取的檔案大多不大，因此擊中率會變得很高，總而言之，最好是先把 CACHE 模擬程式的參數弄清楚，這樣才能針對各種情況對症下藥。

至於 Smartdrv 和 Ncache 到底那一個比較好用？這也是見仁見智的問題，Ncache 的參數多彈性大而且功能完整，最重要的是還有幕後寫入的功能，能節省不少 CPU 的等待時間，相當好用。新版的 Smartdrv 也增加了幕後寫入的功能，比舊版的好多了，所以如果你常常玩 Windows，那用 Smartdrv 就可以了，否則還是用 Ncache 吧！

HYPERDISK 最好找你常上 BBS 的朋友問問看，如果沒有的話，你只好直接找老美要了，電話與地址如下：

公司：Hyperware
電話：（002-1-415）882-1740，9：00 a.m.～5：00 p.m.（請注意時差）
地址：Suite 3502
185 Berry Street
San Francisco，CA 94107 USA

Q 軟體世界的大哥大姊們好！我有幾個問題如下：

（1）軟體世界雜誌可否開放刊登其它公司遊戲軟體的修改篇？

（2）可不可以將以前雜誌刊登過的遊戲攻略、修改篇、新手上機篇抽出來，讓讀者付費索取，這樣子就可以不用買十幾二十本的舊雜誌……哇！我的錢包！

（3）有沒有讓不能存檔的遊戲也能存檔的軟體？要不然我每次都要重打……要瘋了！

台北市 李耀宗

A （1）很抱歉！雖然目前手邊有不少修改其他公司軟體的稿件，可是我們不並打算刊登這些文章，主要的原因是爲了尊重其他公司並避免影響其他出版公司之權益，因爲要修改除了版權之外還得要有著作權才行，如果貿然刊登其他公司遊戲的修改篇，對原先辛苦設定好遊戲難易度的作者也很不公平，甚至會縮短其軟體的生命週期，所以目前除了一些不修改程式的小秘技外，我們只刊登軟體世界遊戲的修改篇。

（2）哇！你要讓我們累死嗎？如果眞的要這麼做的話，以目前的人手可能連新的雜誌都出不來了，你是比較愛看新雜誌還是舊雜誌呢？而且一本舊期的軟體世界才賣 25 元，比舊報紙還便宜，你居然那麼小……，也難怪我們要叫窮了。

（3）你可以試試 GAME BUSTER，滿好用的，只要硬碟空間夠你愛怎麼存都行，不過要重新取檔時，一定要確定所有的環境設定要和原先存檔時一模一樣才行，否則會取不回原來的進度。

Q 哈囉！主編叔叔，有一件事很想請問你，最近 ORIGIN 又出了很多很棒的 GAME，如巨蛇之島，地下創世紀II……，裡面的英文蠻難的，但它們都是一等一的好 GAME，不知軟體世界會將其中文化嗎？你們似乎還未將任何 ORIGIN 的 GAME 中文化，其中是不是有什麼困難？另外，中文字一定只能做那麼大嗎？如果作得和中文系統一樣的大小，那不很好嗎？軟體世界也該出三吋半的磁片了，因爲三吋半的磁片比較好保存，軟體世界是用那一種磁片？好像很容易「透逗」相信如果把巨蛇之島、地下創世紀II中文化後，大家一定會擠破頭去將電腦昇級，並造成瘋狂大搶購，希望軟體世界將它們中文化，拜託！拜託！

桃園市 陳漢儒



A 陳同學你好！有關於你提到遊戲中文化的問題，這是一個相當好的建議，我們也正朝著這個方向努力。然而遊戲中文化是一個相當浩大的工程，其中所牽涉到的技術性問題更是千頭萬緒，基於有限的人力與物力，我們僅能選擇市場反應良好且程式結構不過分複雜的遊戲加以中文化，但我們的努力目標仍舊是以發展國人自製的遊戲，相信你也不願意總是玩著充滿洋味兒的遊戲，且面對著一大串的英文而大傷腦筋吧？另外，告訴你一個好消息，目前我們已經著手進行地下創世紀２，魔眼殺機III等遊戲中文化的工作了，中文版相信很快就能和大家見面了。

至於中文字體的大小，我們主要是根據遊戲的解析度來決定的。例如魔法門III、魔眼殺機II等解析度較低的遊戲（320×200），就只好把中文字體做得大一些；而諸如鐵路Ａ計畫（640×480）等高解析度的遊戲，中文化後的字體當然會比較細緻。

其次，我們所生產的遊戲磁片均經過嚴格的品質管制，因此只要妥善保存，應該不會發生問題。另外，由於三吋半的磁碟機普及率越來越高，我們也正研究推出三吋半包裝的遊戲，相信在不久的將來，你就可以在市面上發現三吋半磁片裝，由軟體世界出品的遊戲了。

Q 老編你好！在閱讀了許多篇有關記憶體管理的文章後，我開始著手讓我的 RAM 能夠「物盡其用」，不過我也赫然發現我的 SHADOW RAM 居然需要 384K，那我的 UMB 豈不是不能用了？假如不能用 UMB，而我又想讓傳統記憶體能在 600K 以上，那我的常駐程式如偵毒、MOUSE DRIVER、PC-TOOLS 將何去何從呢？又問，要在何處才能找到有針腳的 RAM？（唉！以前沒錢，現在缺貨，我可眞命苦！）

台中縣 李坤奎

A 看了你的來信，覺得你實在很貪心，UMB 不能用也就算了，居然還想將那麼多的東西LOAD HIGH，眞是嚇死人了！不過我仍在懷疑你的 UMB 到底能不能用？你可以使用 QEMM 裏的 OPTIMIZE 功能來作記憶體最佳化，看能不能擠出一些 RAM 出來？如果你是用 EMM386 那麼你可以使用 DOS 6.0 中的 MEMMAKER 來作最佳化的工作，如果仍不足 600 K，就只好認命了。

針腳的 RAM 又叫 SIP，現在並不普及，你可以多找幾家問問看。

Q 1. 50 期預告勇士傳奇說在接近物體時粒子不會變粗，但在某雜誌上卻刊有這種現象的畫面，不知如何解釋？

2. 不知是否記得 48 期開開傷腦筋有寫「請任選一題作答，獎項依難度不同而異」，爲何只有刊出得獎人，亦未說明是何等級？

3. 「開開傷腦筋」誠爲不錯之專欄，在二、三天把雜誌看完後，它才能發揮其功效，再讓讀者傷傷腦筋，而且只占一頁，實沒有關閉之必要，不知是否有類似的專欄欲出現呢？（別讓我同學說是軟體世界送太多遊戲了！）

4. 蠟像館之謎是本人十分激賞的遊戲，不知有無改中文版之可能？

（以上問題請務必在雜誌上答覆，當然，篇幅有限，所以能回幾題就回多少，急需答案之排列爲 3241）

你我一起努力，祝讀者滿天下！

新莊市 楊良智

A 現依您需答覆之問題順序回答如下：

3. 感謝您對開開傷腦筋之支持，本社“很少”接獲類似的心聲，因此，該專欄作者復出之可能性很小。事實上，關閉該專欄的原因已於第 49期中說明，尚請各方讀者體諒，絕非是因獎項太多，才關閉該專欄。因爲該專欄所提供之獎項名額每期均固定在十名左右。本期福爾摩斯推理劇場爲一類似之性質，而所提供之獎額有 50 名，歡迎踴躍參加。

2. “偷工減料誰知道”之獎項原擬以分級區分，但由於許多人對“數積木”之益智紙上遊戲頗有心得，又爲證實其可達成仙級的程度，因此大多數的人三種等級均予作答，但又不見得每個答案都正確，以致造成編輯部處理這些明信片上的困擾，因此決定，凡是答中其中任一等級者，均可參加抽獎而獎項維持在 500 元內之遊戲，名額仍爲十名。此舉未經公告，造成困擾，特此致歉。

4. 蠟像館之謎並不推出中文版，英文版將於近期推出。

1. 以下爲代詢軟體製作單位之答覆：第 50 期勇士傳奇強片預告中提及「畫面粒子不會變粗……」，實爲原版遊戲原文〝特色說明〞之直譯，有關接近物體時，粒子不會變粗，實際是相對於其他遊戲而言，當然也與您電腦螢幕解析度有關，不過在近距離時，物體變大，粒子變粗，實爲合理之現象。

徵稿



擴大營業，專案實施中

軟體世界雜誌從本期起開放各公司所出版的遊戲自由投稿，不限制任何專欄，供各位玩家一展所長，歡迎各位踴躍投稿，不過投稿前別忘了詢問一下。

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：各遊戲出版公司所出版之遊戲之簡易攻略或攻略心得。

◎GAME林秘笈：各遊戲出版公司所出版之遊戲之提示篇、心得篇及新手上機篇。

◎遊戲獵人：各遊戲出版公司所出版遊戲之評析。

◎百戰天龍：各遊戲出版公司之遊戲。

(1) 攻略小秘技。

(2) 遊戲程式修改篇（含無敵版），限軟體世界、電腦休閒世界出版之遊戲。

(3) 遊戲資料檔剖析，限軟體世界、電腦休閒世界出版之遊戲。

◎天外一章：以電腦遊戲爲主題，但與遊戲攻略無相關性之文章。

◎紙上談兵：遊戲出版公司各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。

◎補習街：爲各類遊戲初級玩家補習。

◎電玩短路：關於各類PC GAME的趣味漫畫，黑白即可，不用上色。

◎不吐不快：關於PC GAME的趣聞、苦水或想發洩的事。

◎硬體世界：關於電腦硬體方面之應用或實用之軟硬體應用技巧，如記憶體、螢幕、硬碟……等等。

二、投稿須知

◎各類專欄撰稿前請先詢問，以免浪費您寶貴的時間。若您有任何的IDEA，歡迎來電討論，服務電話：（07）384-8088轉289

◎務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！並在信封上著明所要投稿的專欄。

◎爲登錄作業方便，請於初次投稿時附上身份證影印本。

◎需退稿者請同時附上足額郵票及信封，否則恕不退稿。

◎文章請用600字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隔行列印；如是電腦打字，亦可將檔案寄來，稿費另計；若磁片要退回，請附足額回郵，否則恕不退回。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度或遊戲畫面圖形檔（格式爲.LBM、.BBM、.PCX、.GIF、.CAP）磁片隨同攻略寄來，稿費另計。

◎漫畫稿：

請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框，線條力求簡明、清晰，並附上文字解說，漫畫上的任何文字全部以鉛筆書寫，請勿著色，請務必合作，免遭退稿。

◎單幅漫畫稿規格：

寬11公分，高8.5公分。

◎投稿問題診療室，如需以信件個別回答，請附回郵及信封，以加快處理速度。由於本社目前已被信件壓得喘不過氣來了，所以詢問劃撥、維修磁片、……或其他不屬於雜誌本身及無關連性之問題，請在信封上署名服務課，如此才會加快回信速度，免除等候之苦。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎爲免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字450元起，程式、圖表另計；黑白漫畫每幅300元起；不吐不快每則200元。作品如經刊登，贈送當期雜誌一份。

◎服務電話：（07）384-1505。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

徵求下列文章：吞食天地Ⅱ心得篇



郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資爲20元，攻略單行本每本郵資爲40元。

如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東西時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

因爲服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及您遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

意外的訪客音效插頭，已停止訂購，請勿再劃撥購買。

玩家注意！

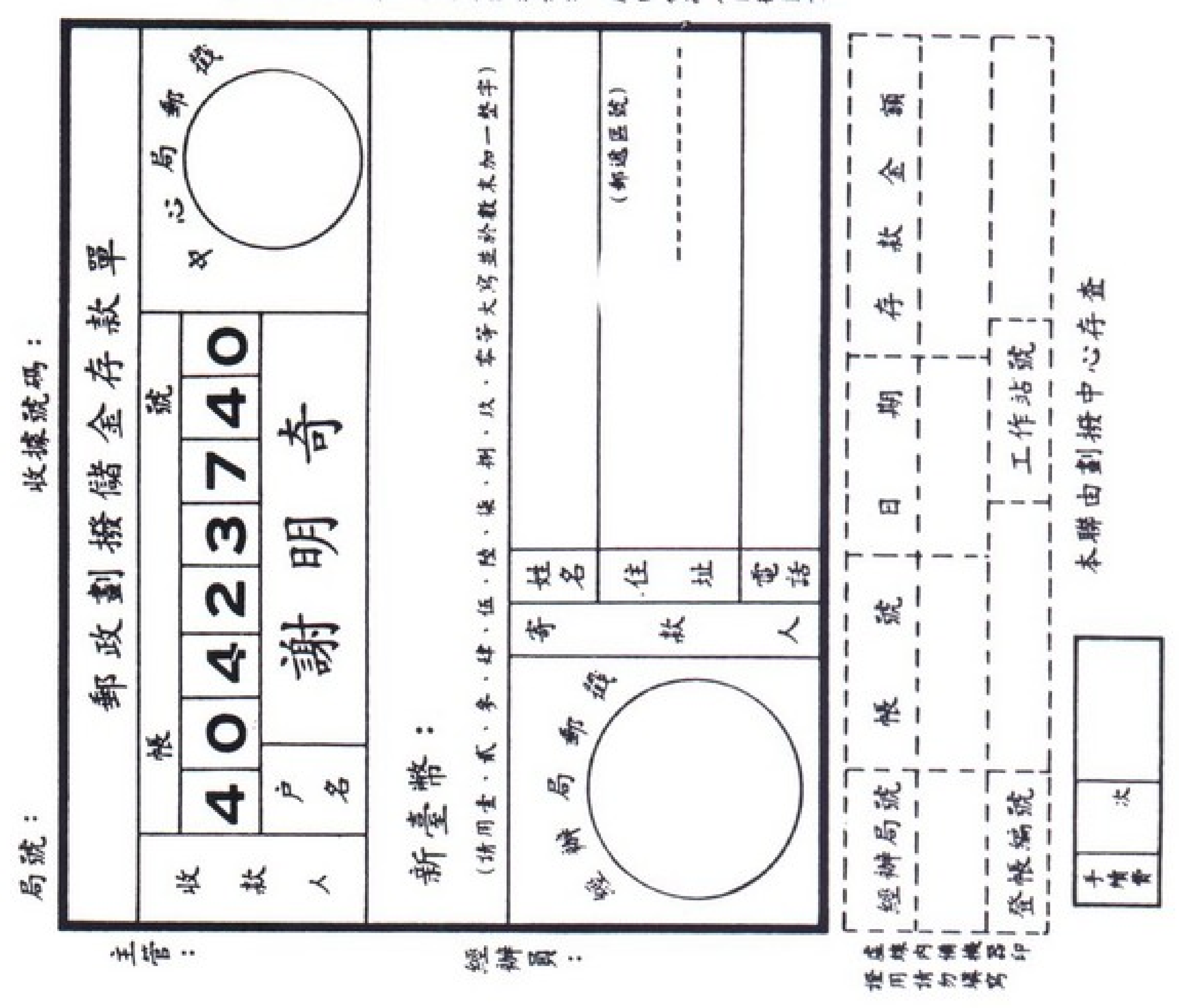
我們處理玩家們的問題時，常會遇上粗心的玩家沒有留意您的現有設備，是不是可以正常執行您買的遊戲（如單色顯示器玩家買了創世紀7後，來函詢問如何使用）。請在購買時詳細的看一下產品上面的標示，有關執行所需的設備，請務必核對之後再購買。另外，在我們的產品中，都有使用說明書，當您正準備享用我們為您準備的好遊戲時，請務必仔細看過使用手冊上有關程式所需使用的配備、安裝及使用操作上的步驟及不要載入不必要的常駐程式等等注意事項，再開始安裝，相信您會發現安裝至您的硬碟竟是如此簡單。若您在新買的產品中有缺少任何附件或附件有損壞時，請儘速向購買處直接兌換一套相同的新品。請注意：我們不接受單獨索取各項配件。

服務專線:(07)384-1505

台北 BBS 站：
(02)788-9184(24小時全年無休)

高雄 BBS 站：
(07)384-1505(晚上9:00～翌日早上9:00，假日全天)

(07)384-8901(24小時)



郵政劃撥儲金存款單

收款人 帳號 4 0 4 2 3 7 4 0

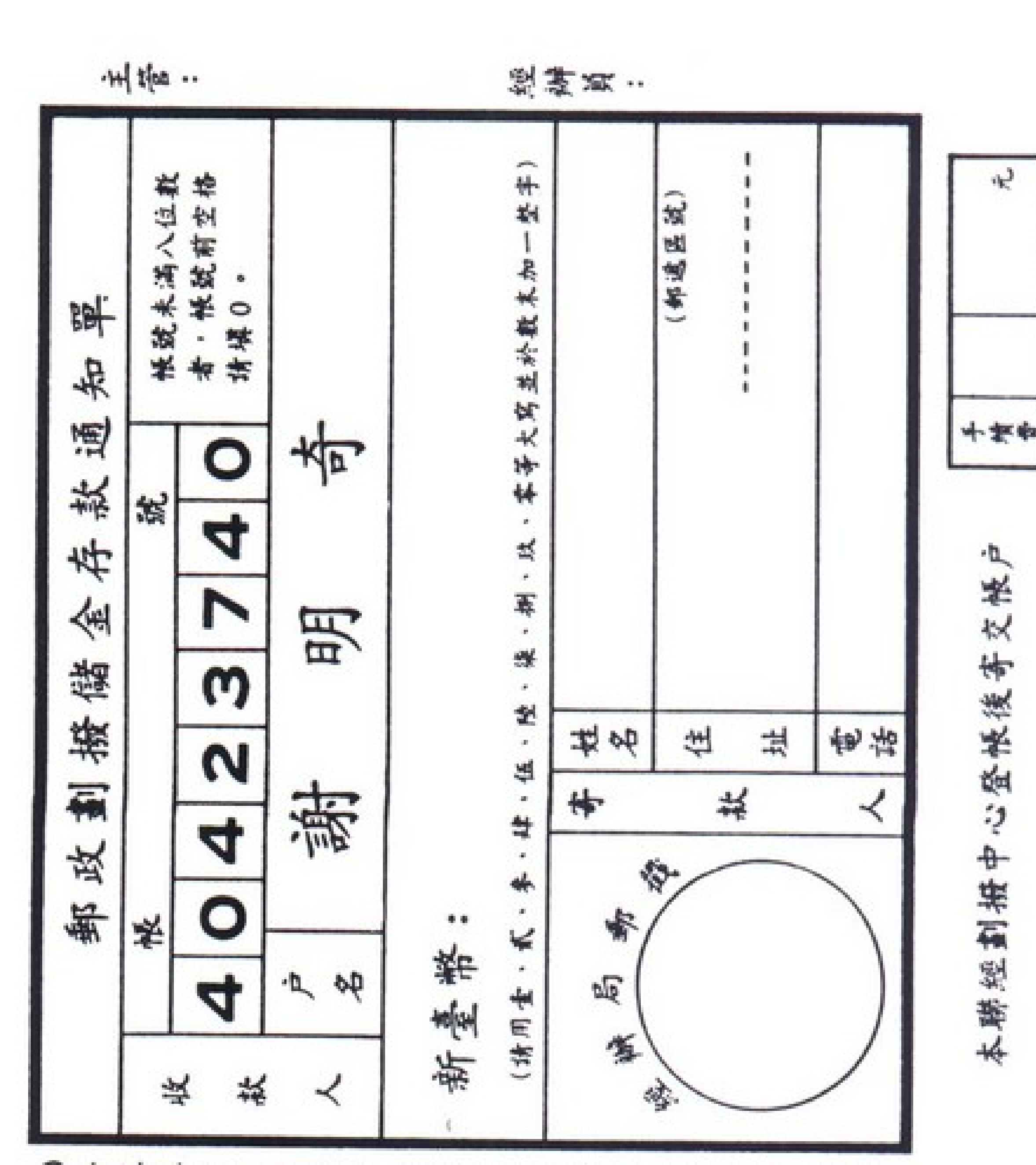
戶名 謝明奇

新臺幣：

寄款人 姓名 住址 電話

收據號碼：
局號：
主管：
經辦員：

本聯由劃撥中心存查



郵政劃撥儲金存款通知單

收款人 帳號 4 0 4 2 3 7 4 0

帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。

戶名 謝明奇

新臺幣：

寄款人 姓名 住址 電話

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

⊙存款人由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。
⊙帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。



請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟 體 世 界 劃 撥 單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

☐半年 6 期 430 元整　☐全年 12 期 860 元整

自____年____月　到____年____月止

☐新訂戶　☐續訂戶　☐（訂戶編號 NO______）

年齡____職業________聯絡電話____________

二、本人欲郵購下列產品

☐遊戲　產品名稱______售價______金額______

＊請注意 *1-8、11、12、14、15、16、40 期皆無庫存

☐雜誌 01-19 期　單本 $60 元（含普通回郵）____期 = ____本

20-37 期　單本 $80 元（含普通回郵）____期 = ____本

38 期起　單本 $100 元（含普通回郵）____期 = ____本

金額 $60*____本　$80*____本　$100*____本 = 總額______

三、本人欲維修磁片

一般維修一片　$10*______片　更新磁片一片　$30*______片

回郵費用 1. 維修總片數 3 片以內，$40 元整 3 片以上 $60 元整

維修費用____+ 郵資____= 總金額______

＊以上資料請詳細填寫＊

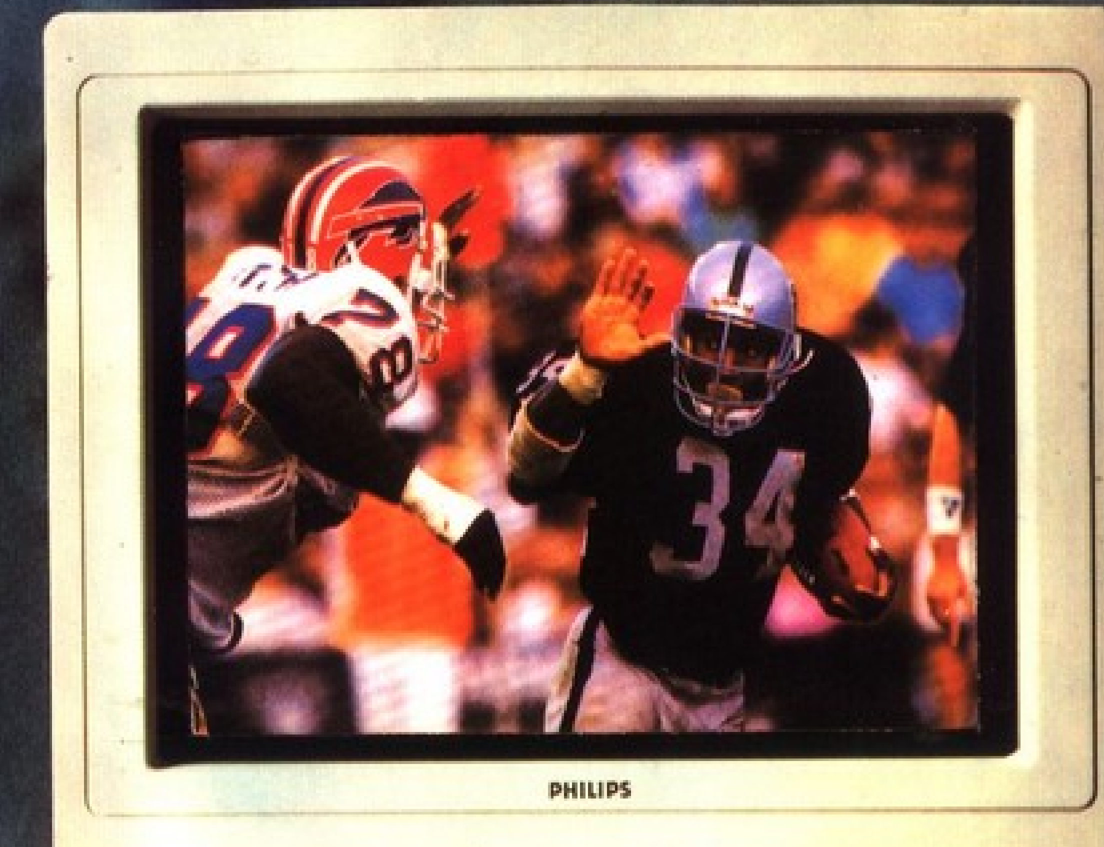
姓名、地址，請以正楷書寫，縣市切勿縮寫



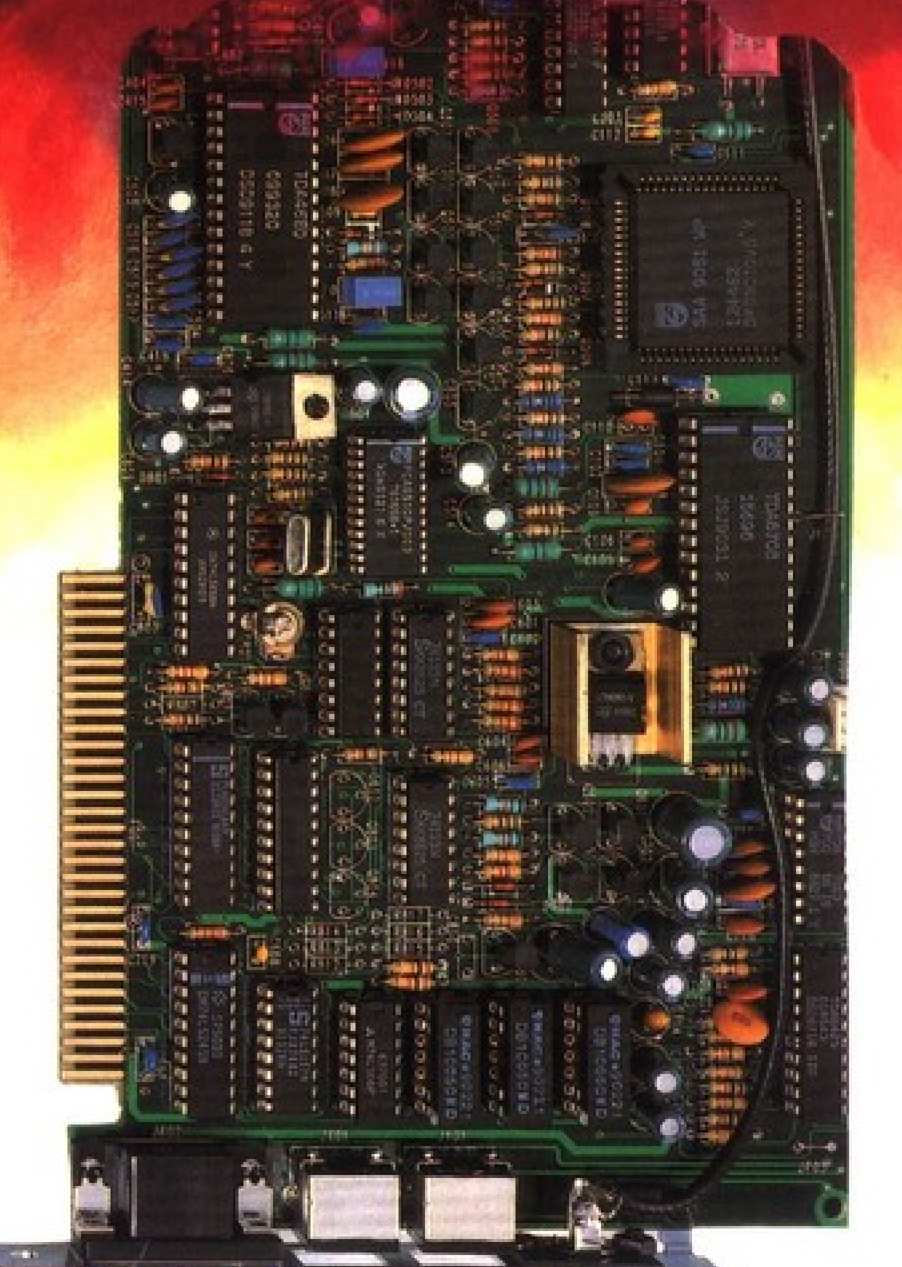
PHILIPS

飛利浦數位電視卡

" Not Just Good, It's Perfect "



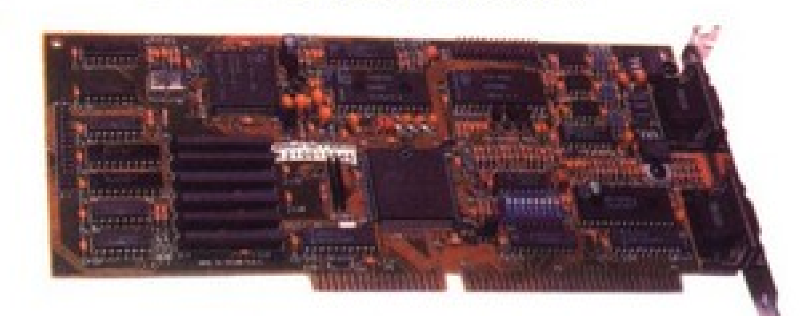
誠徵:
地區代理商
(請洽龍大)



DTV-1000 數位電視卡

◎內含全頻道選台器,可接收181個頻道,並可收看有線電視
◎含一組AV信號介面,可接LD、VCR、或V8
◎具標準 MTS 美規立體雙語音功能系統
◎數位解像處理與最新『倍頻輸出』技術,畫質清晰不失真
◎具20種操作功能,均透過螢幕式功能顯示(OSD)自PC鍵盤操控
◎先進高級調諧系統可自動尋找電台,並記憶頻道
◎內含LPS能改善掃描線閃爍不穩的情況
◎內含CTI能加強彩色的解析度,尤其是卡通片的畫面。
◎由電視切換成電腦時,可保留電視聲音,完全不佔記憶體
◎高相容性,IBM PC/AT/386/486 所有與 IBM 相容之機種均適用
◎可搭配 VGA 以上螢幕使用,螢幕升級時不須更換電視卡

PV-100多媒體影像捕捉卡



* 可在視窗上顯示來自錄影機、碟影機及電視的影像。
* 可控制視窗大小及移動視窗位置。

提供多種檔案儲存格式:
MMP、BMP、TRG、TIFF、PCX

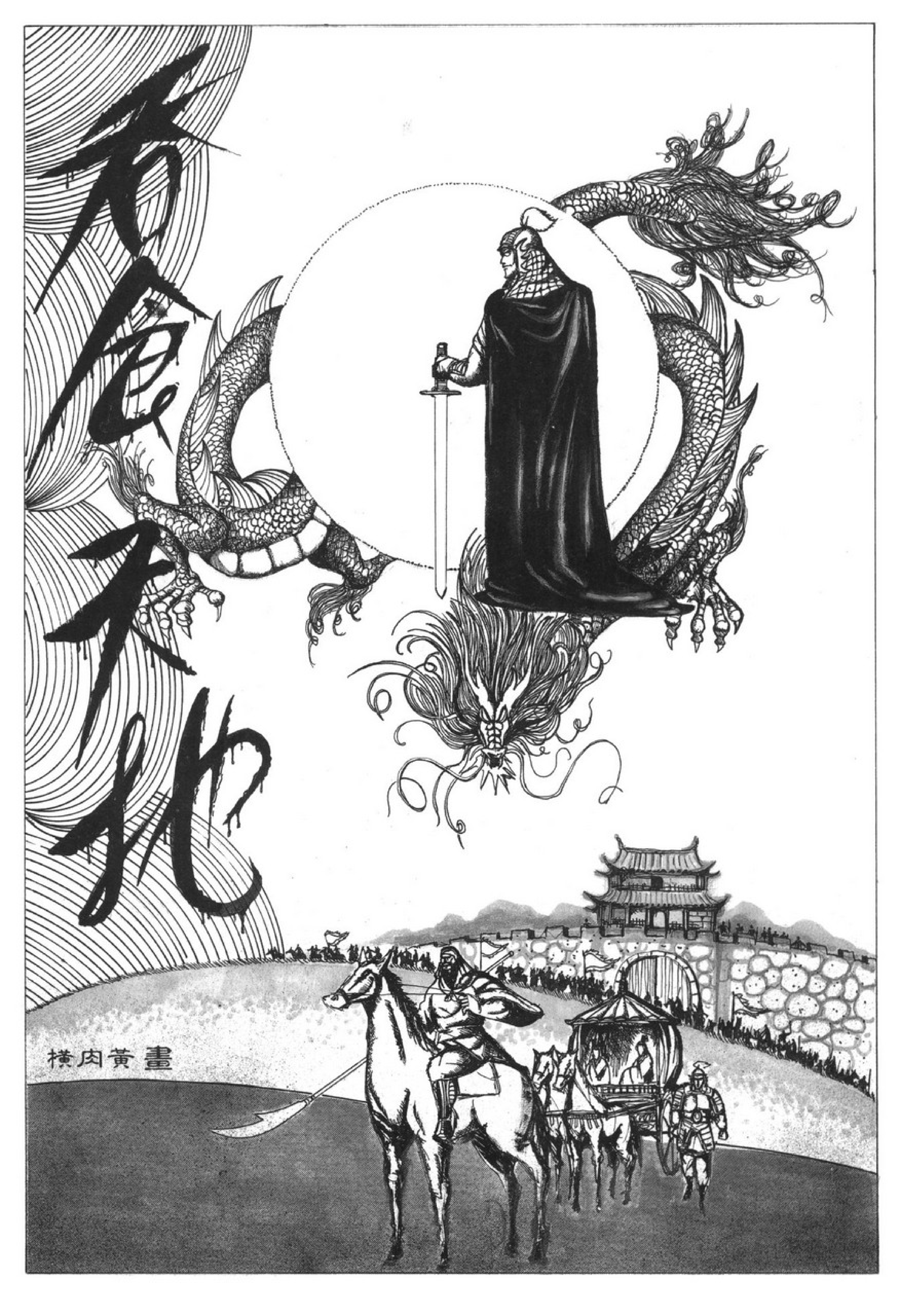
飛利浦授權代理

龍大電腦科技
TEL:(02)857-5255
客戶服務專線:(02)8571070



龍大電腦(士林門市)
台北市延平北路六段123號
(02)812-2363
(02)816-0845
劃撥帳號:15537271

淡大電腦 (02)6237993	板橋板新 (02)9651260	龍成電腦 (02)3951588	台中虎聲 (04)3810949	桃園實騏(地區代理) (03)3672563	(全省勝功電腦城)
光華元富 (02)3965781	土城志軒 (02)2660587	松技資訊 (02)7021960	台中神大 (04)2264213	高雄臺一 (07)2262863	


横肉黄畫







董卓萬萬想不到會死於貂蟬的美人計之中

納命吧！


因迷戀貂蟬而殺死董卓的呂布開
始逃亡生涯，雖是三國時代第一
勇士，由於個性反覆無常終就慘
死曹操刀下







這等身手也想刺殺我，愚蠢的笨蛋
大人！兵馬到齊了！
此戰我曹某人將揚名天下
曹
小子納命來
只見四面八方黃巾賊持刀向曹操衝來





這顆無意中得到的寶貝眞是我的幸運符

賊首已死，眾黃巾賊盡降曹操這三十萬降兵便是日後曹操逐鹿中原的本錢—青州軍

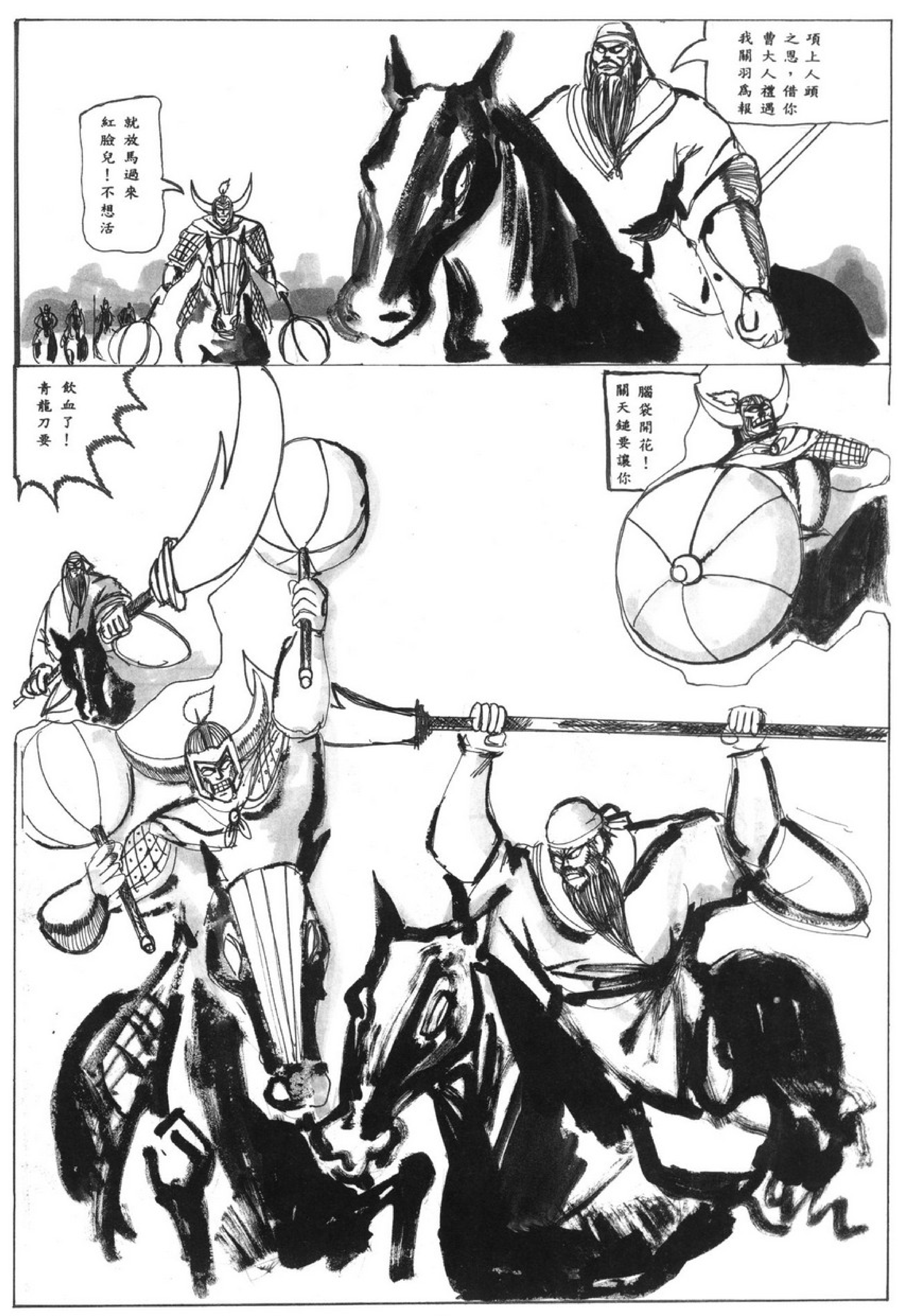




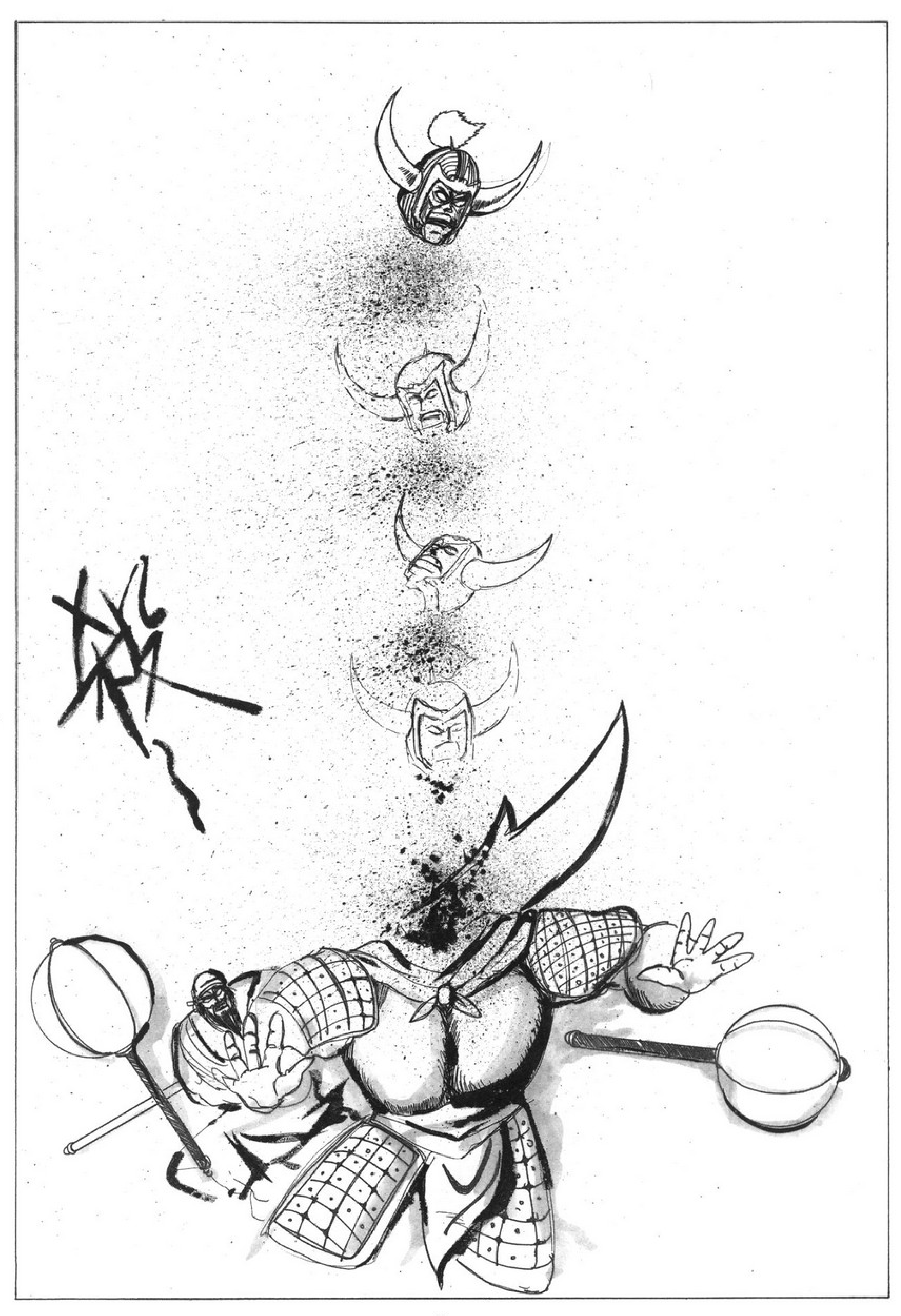
關將軍願代本人教訓顏良是再好也不過！

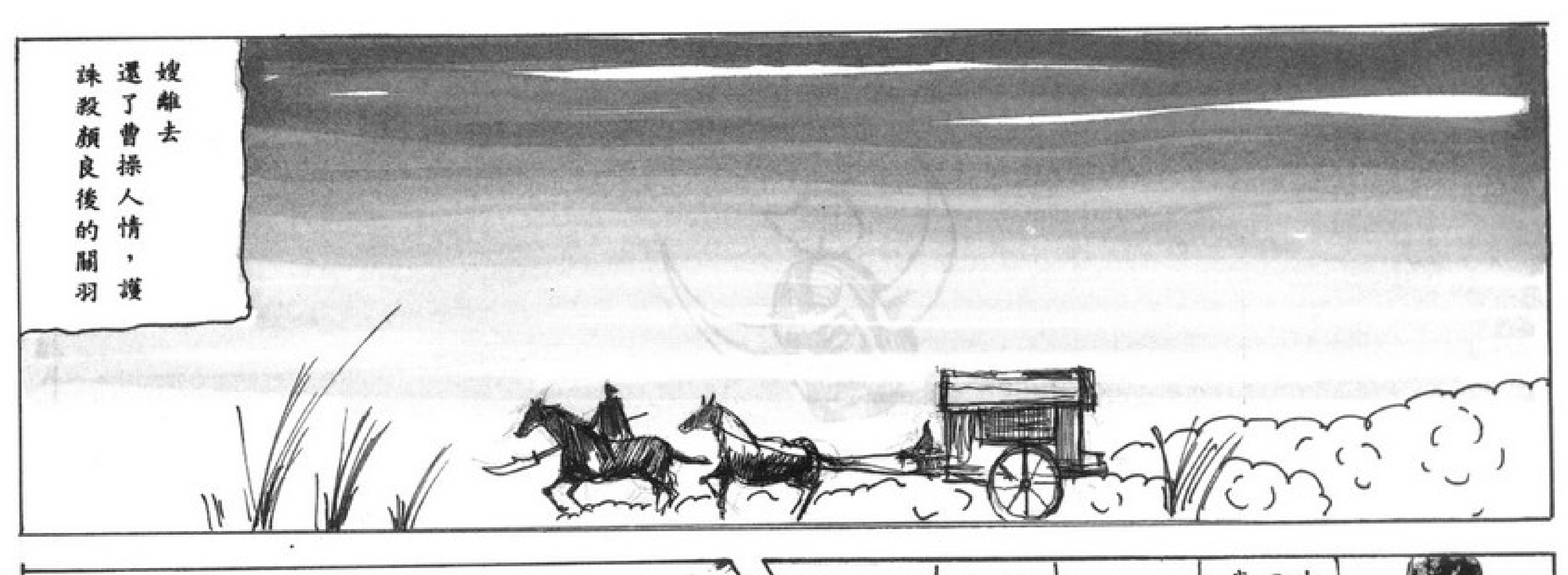
顏良此刻正率領大軍直奔曹操陣營而來！

顏


我關羽爲報曹大人禮遇之恩，借你項上人頭
紅臉兒！不想活就放馬過來
關天鏈要讓你腦袋開花！
青龍刀要飲血了！


關羽，本將軍是愛材之人若不投降只有得罪
閒話休說我心意已決




誅殺顏良後的關羽還了曹操人情，護嫂離去

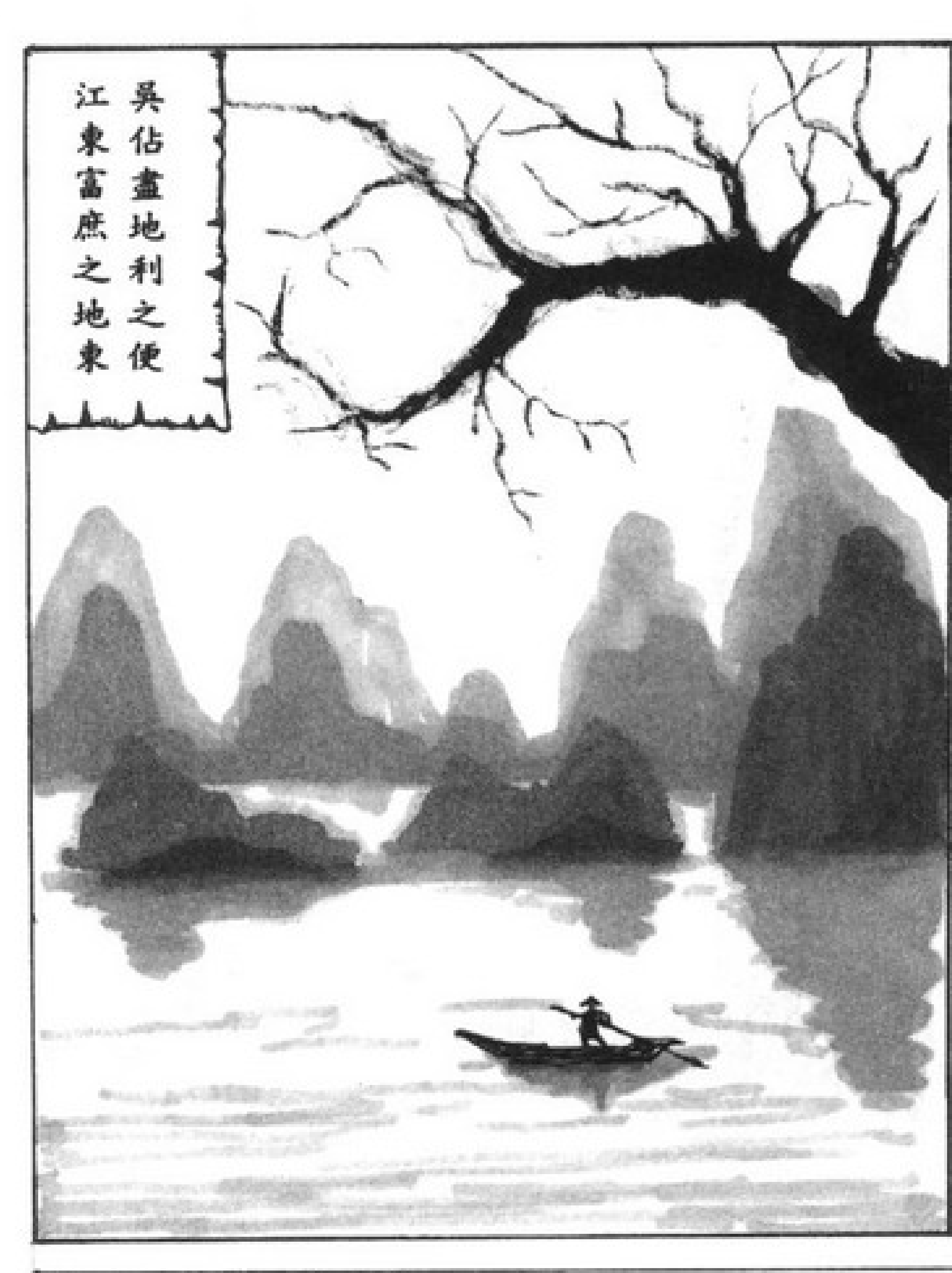
大嫂！無論如何勿離開馬車
我知道！二弟自己小心了。

此行關羽千里單騎過五關斬六將終於安全與劉備重逢





受徐庶推崇的臥龍先生，已經成爲劉備心中理想的運籌帷幄大軍師，此時劉表、孫權、曹操、袁紹等也投入這亂世的舞台中





積極建軍壯大國力
將周瑜、文官魯肅，
江東之主孫權重用武



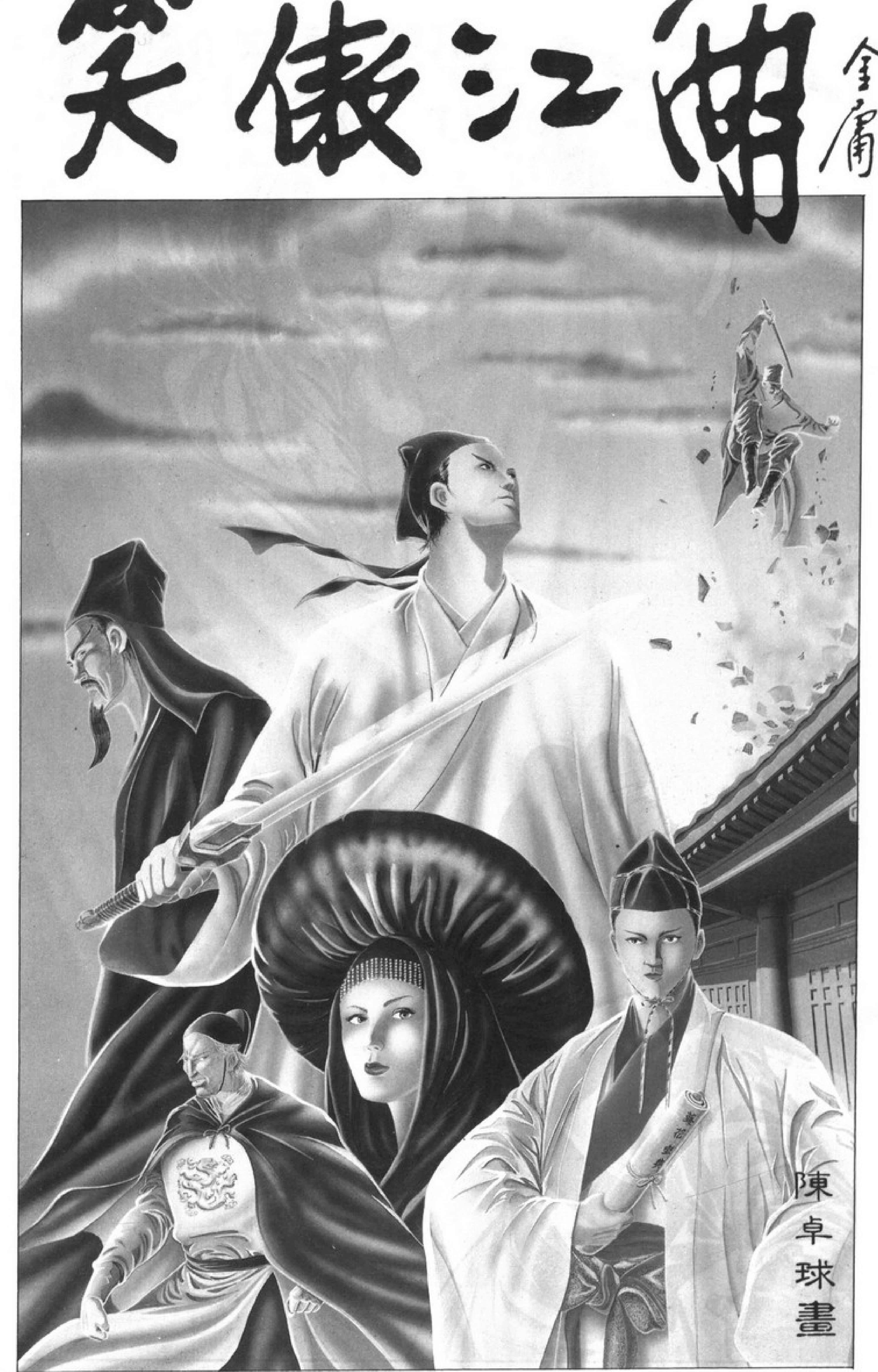
哼！以和爲貴說得好聽。不如說投降！


奏章光射向降曹地利之珠一道此刻孫權胸口
與曹軍抗爭到底爾後東吳上下一心誓
吳
提降曹二字舌無人再敢無不張口結虛空焚燒，諸臣見奏章

諸葛先生在嗎？
請裏面稍候主人正在睡覺
請用茶！要不要我叫醒主人
不必！我等他睡醒便可。

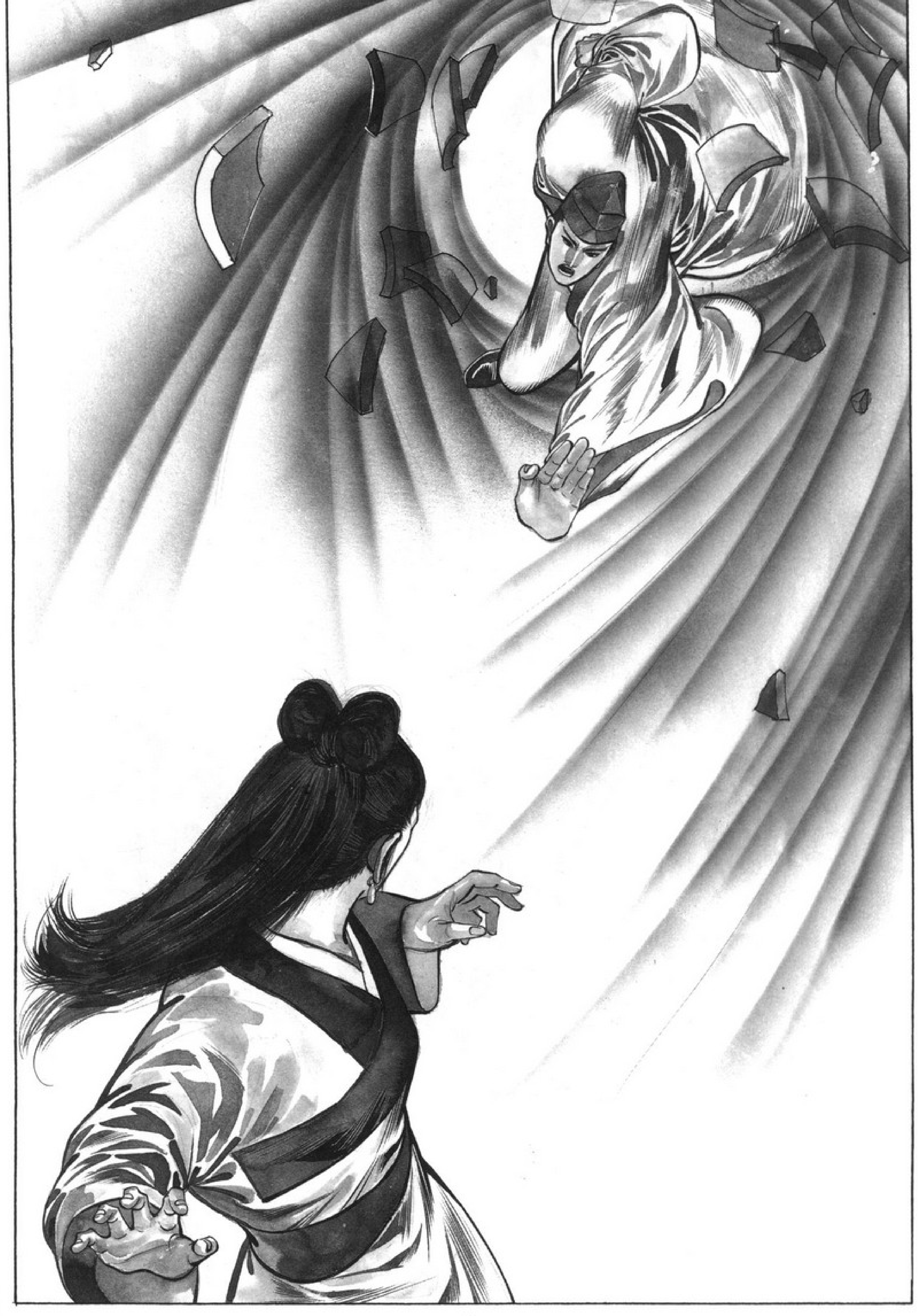


臥龍醒了！這位軍事天才將爲
劉備如何建軍建國，請看下期
呑食天地ー赤壁之戰

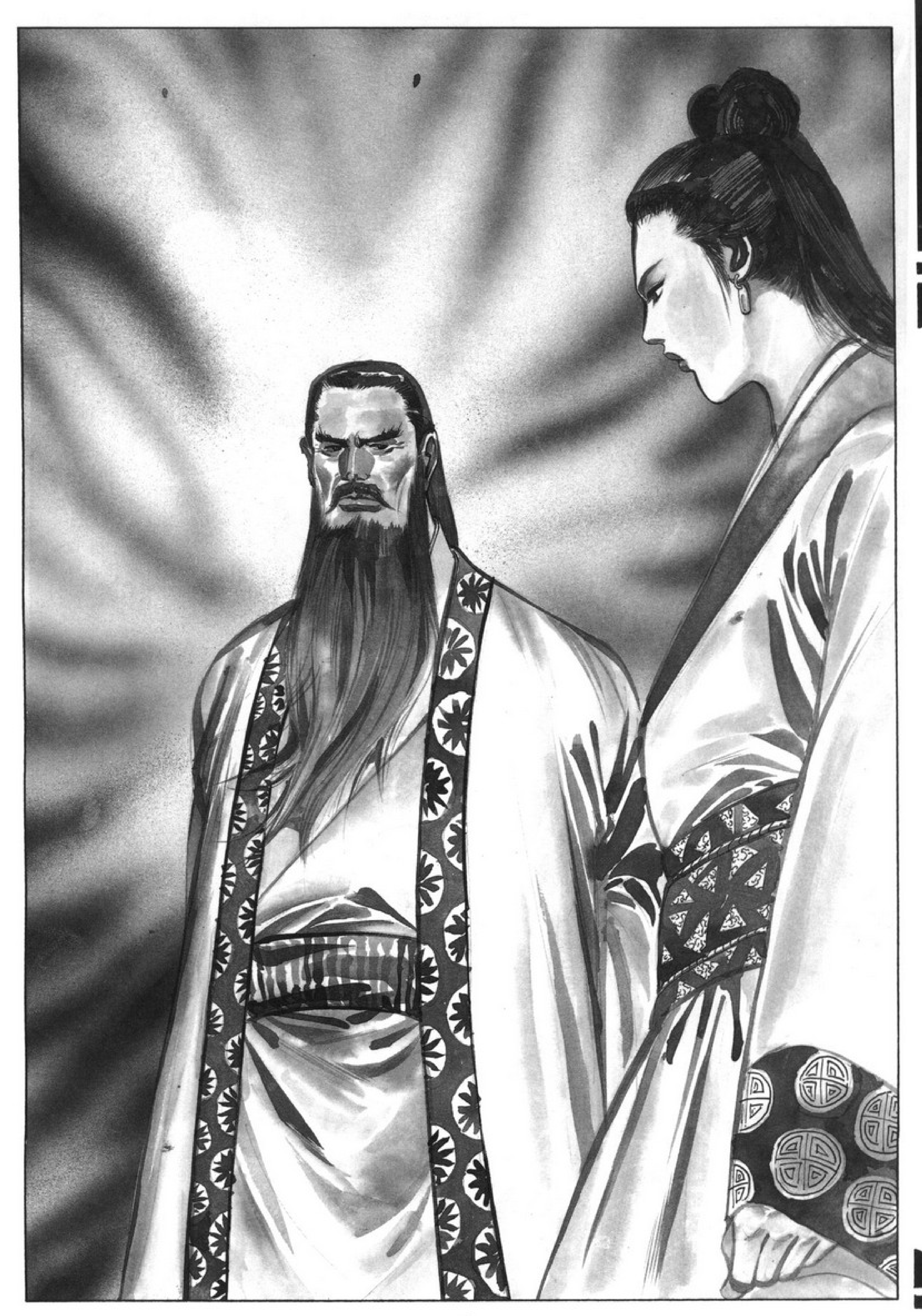


【前情提要】

被逐出師門的令狐沖，偶得劉正風與曲洋之笑傲江湖曲譜。卻因誤食野果而身中劇毒，幸為一少女所救，悉心照顧，而傷勢日好。一日，一股無形殺氣逼近，一條身影已從瓦頂穿入……

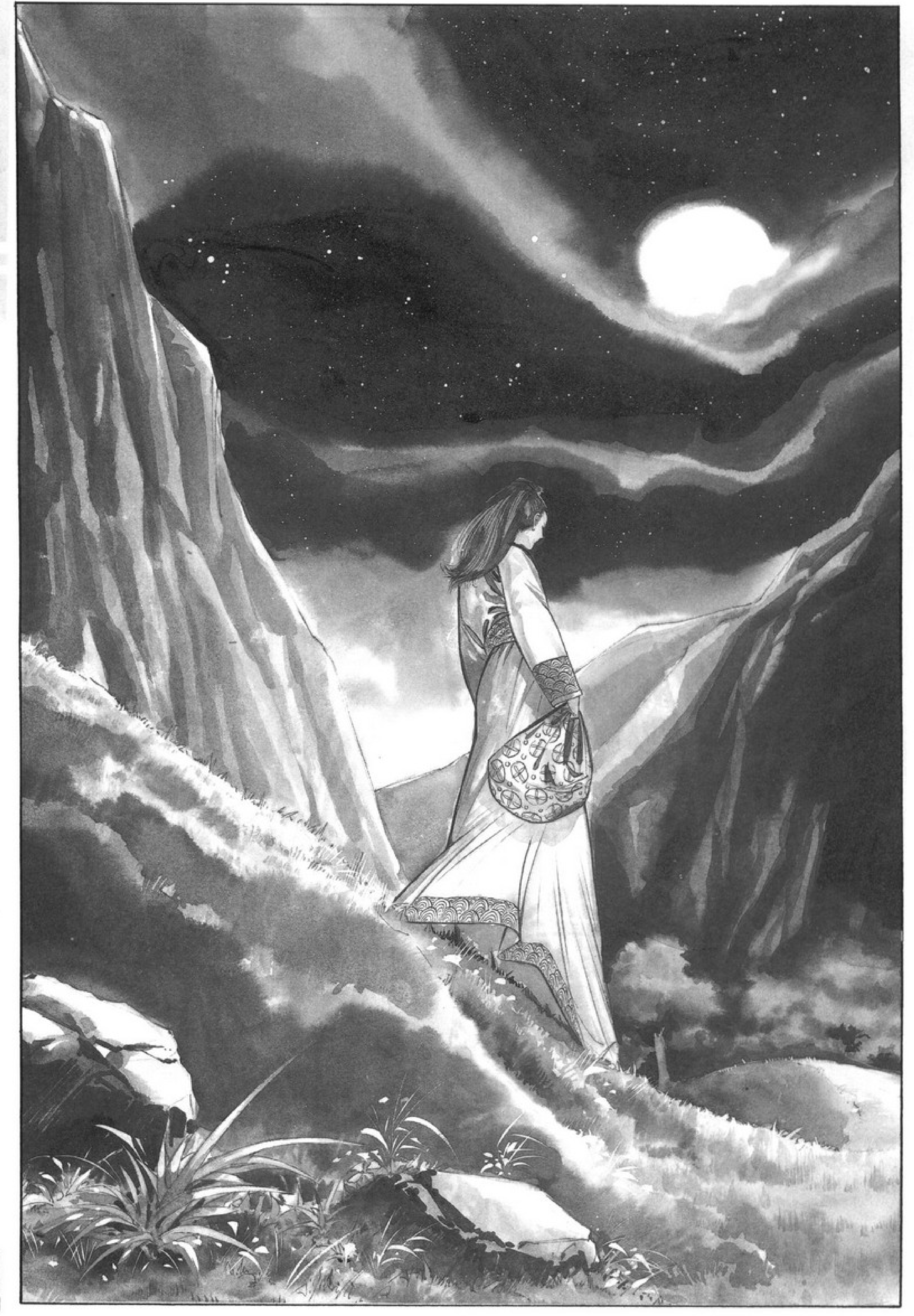


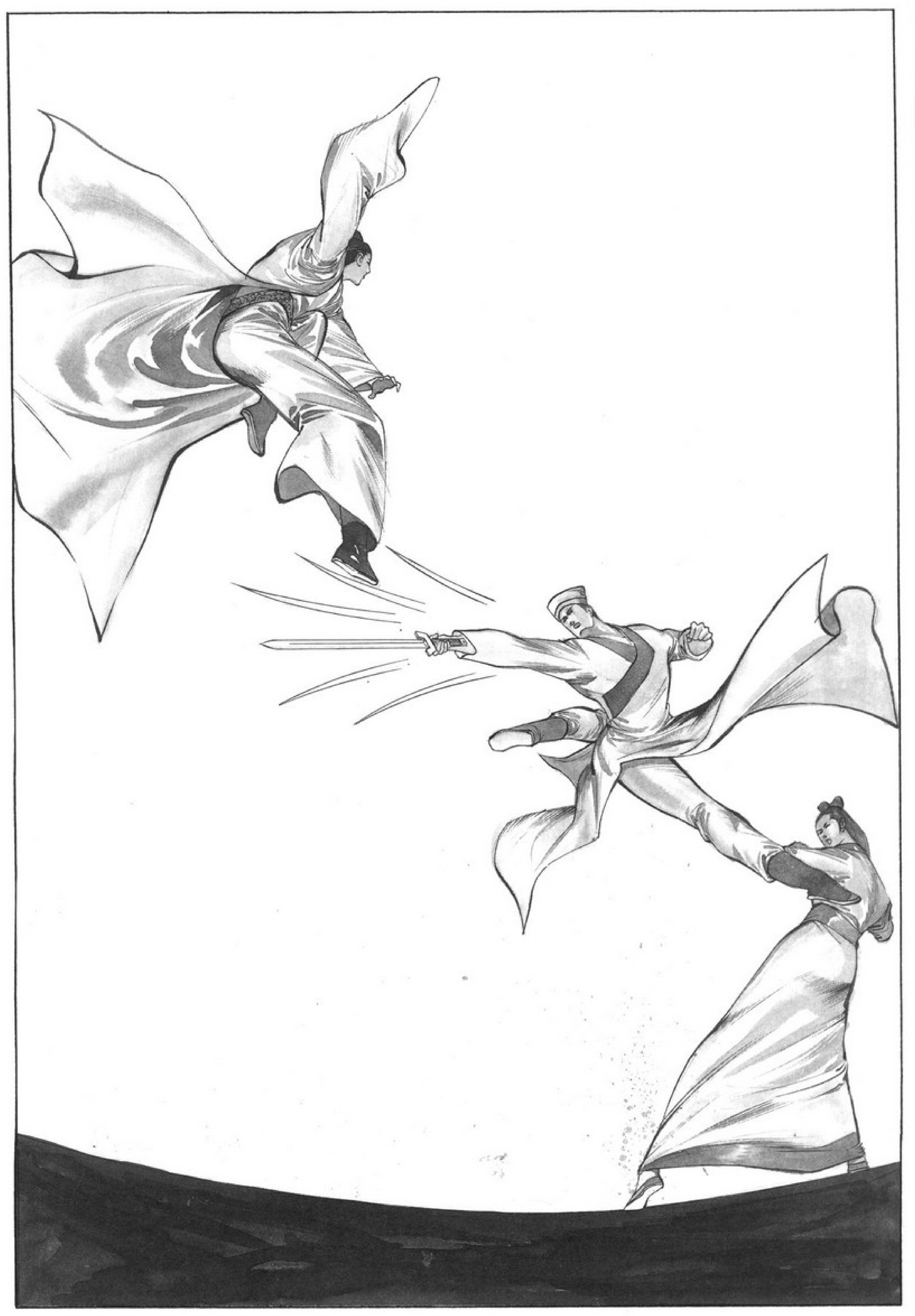
此人乃日月神教之東方不敗，不由分說，已向少女猛施殺著。



原來少女亦是日月神教之人，更是教主任我行之獨生女任盈盈。

任盈盈因不滿父親行事乖戾，濫殺無辜，遂決意離教而去，闢地幽居。

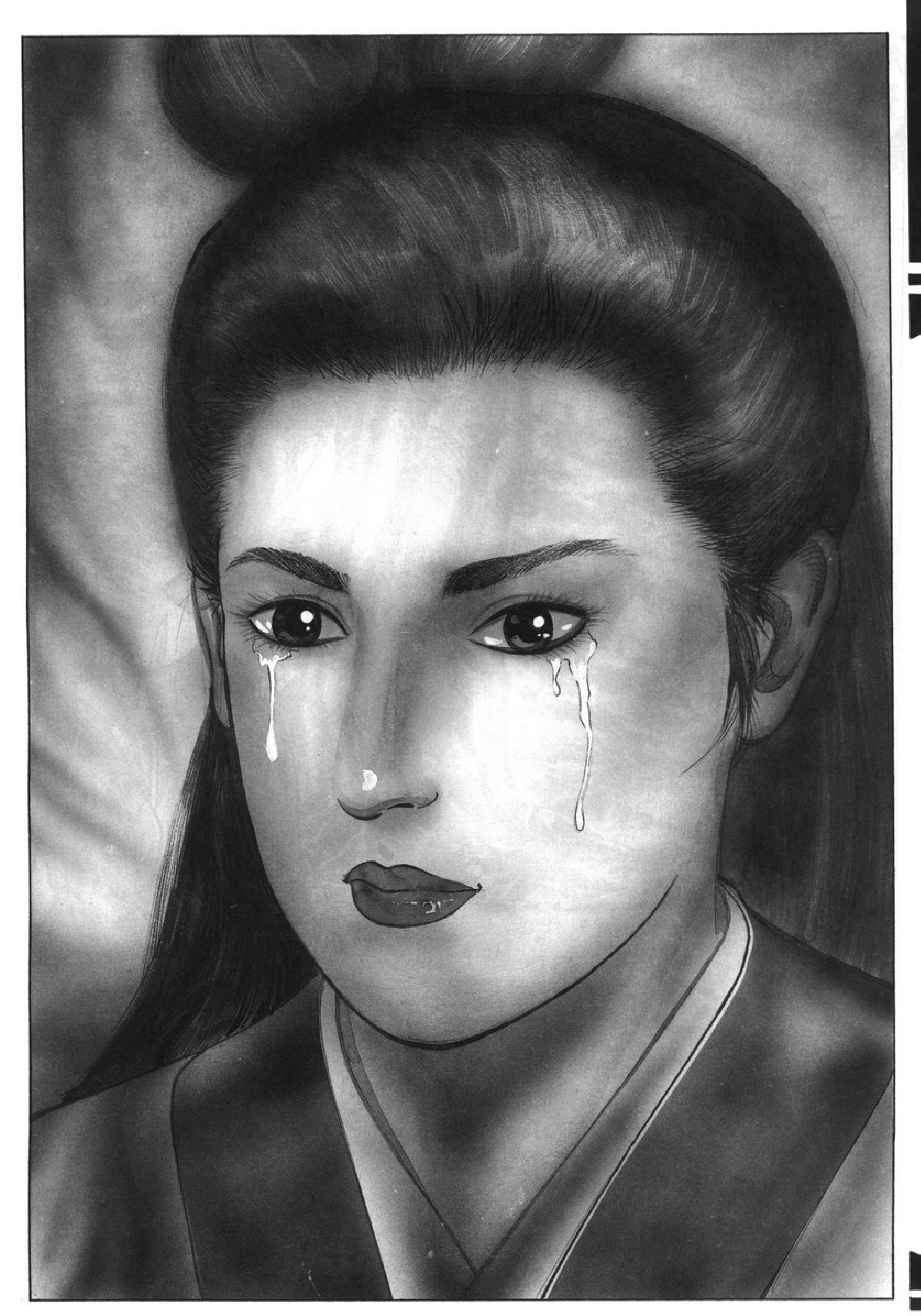




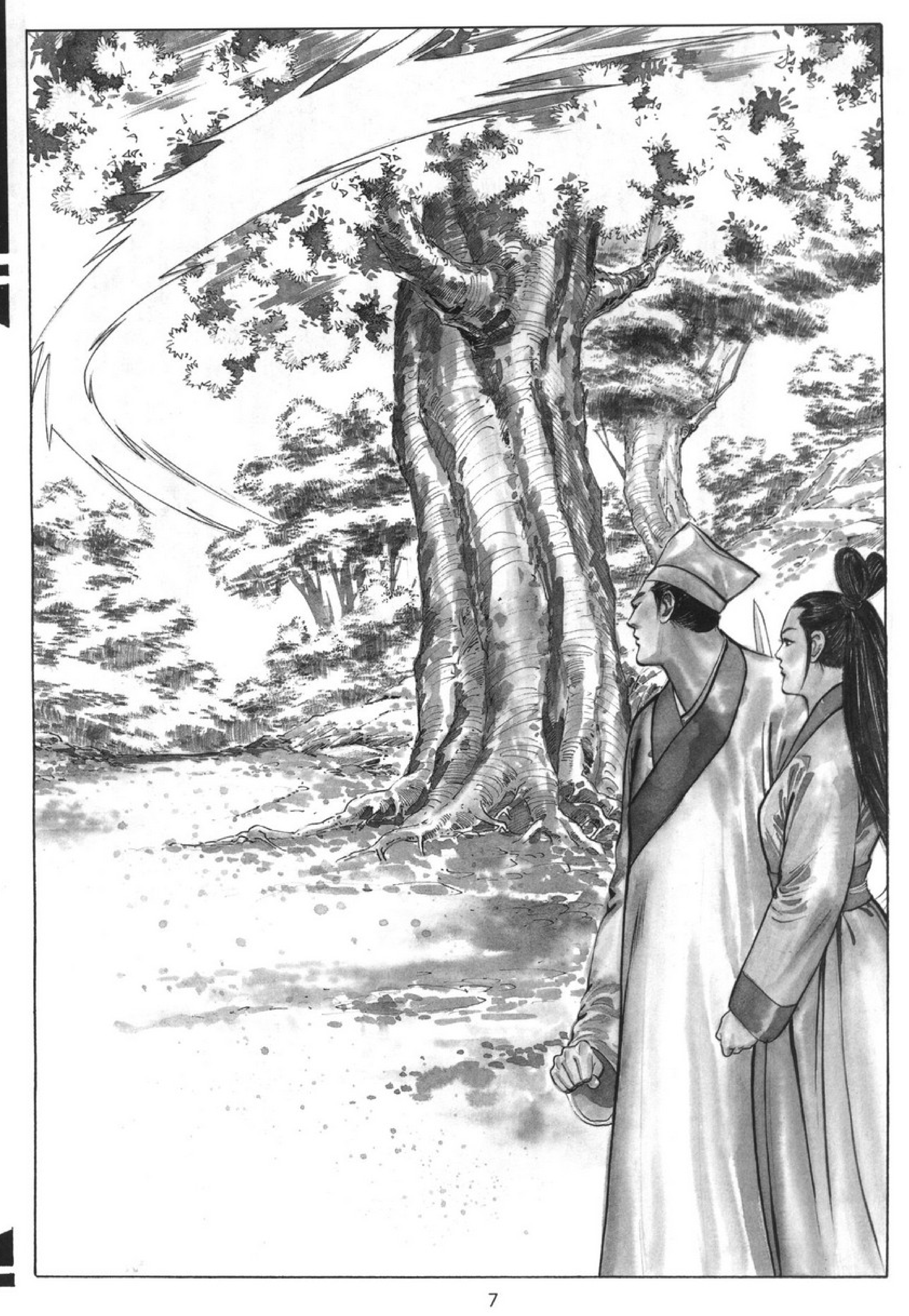
任盈盈乃救命恩人，令狐沖當然不會袖手，以獨狐九劍逼退東方不敗。

東方不敗飄然而去，留下兩人四目相對。





盈盈想起多日來的遭遇，滿腹委屈終於化做淚水，奪眶而出。

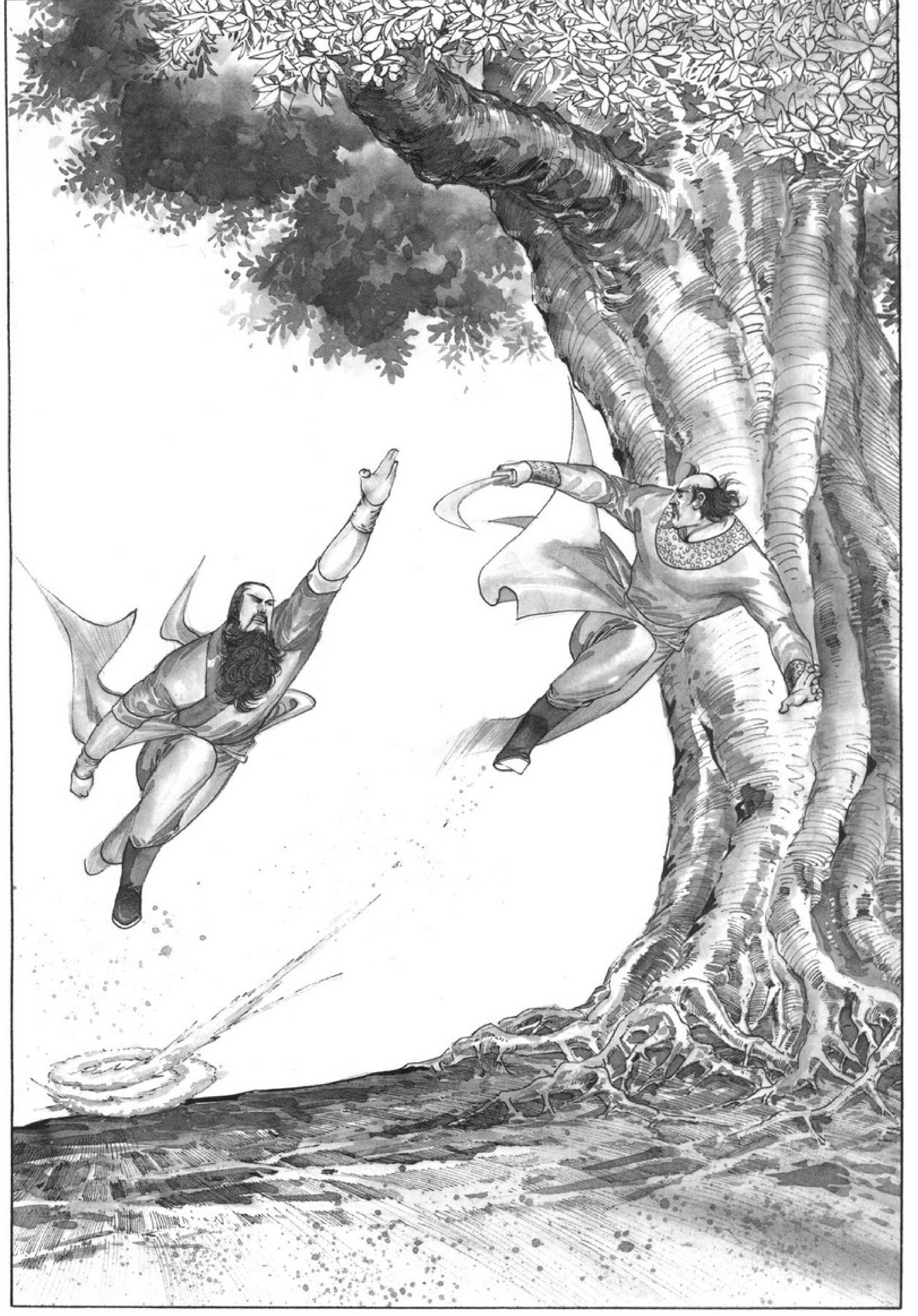


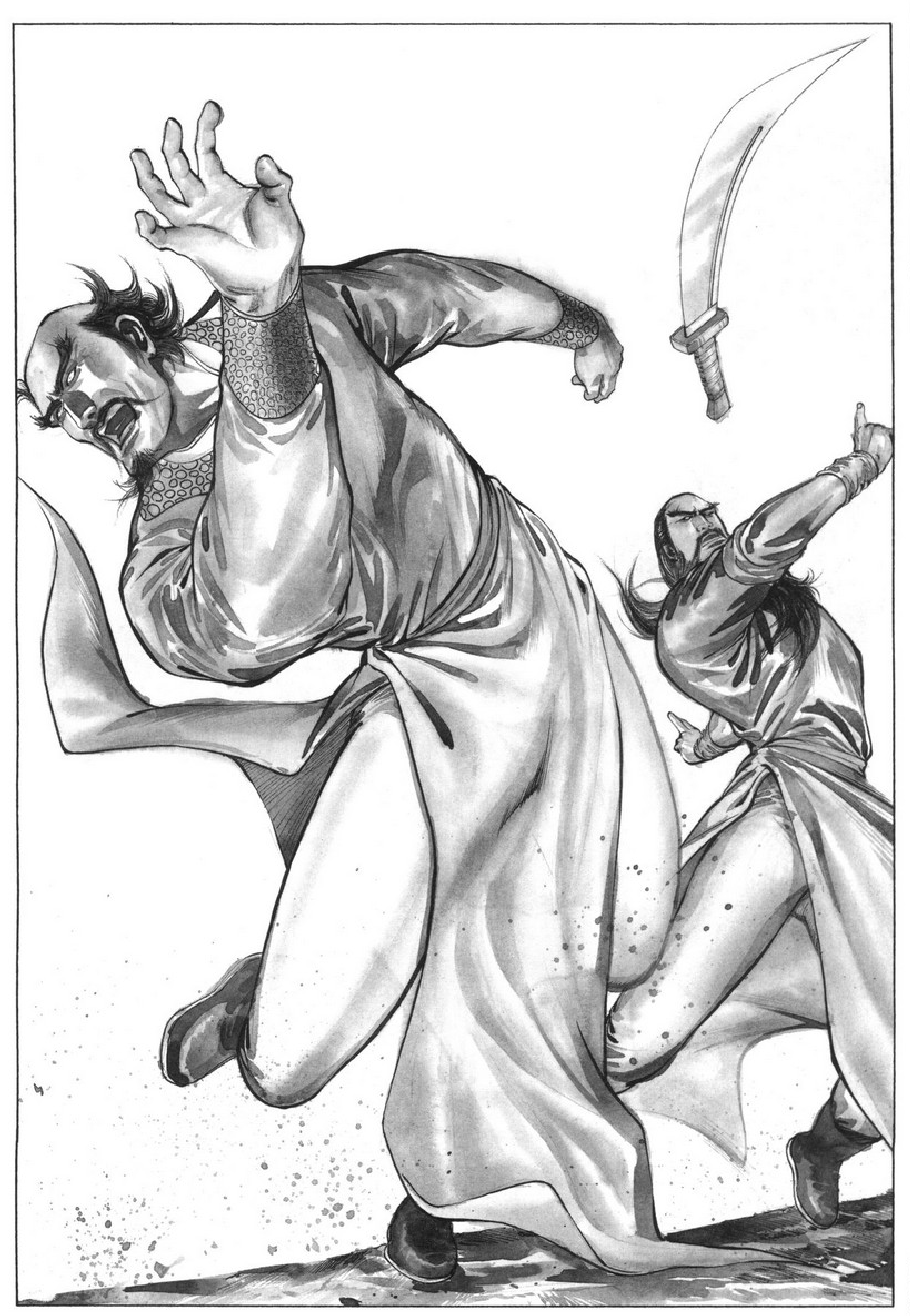
正當沖盈二人互訴衷曲之際，遠處傳來一陣殺伐之聲：「上官雲，那裏逃……」



盈盈臉色大變：「是爹爹來了，咱們先避一下。」

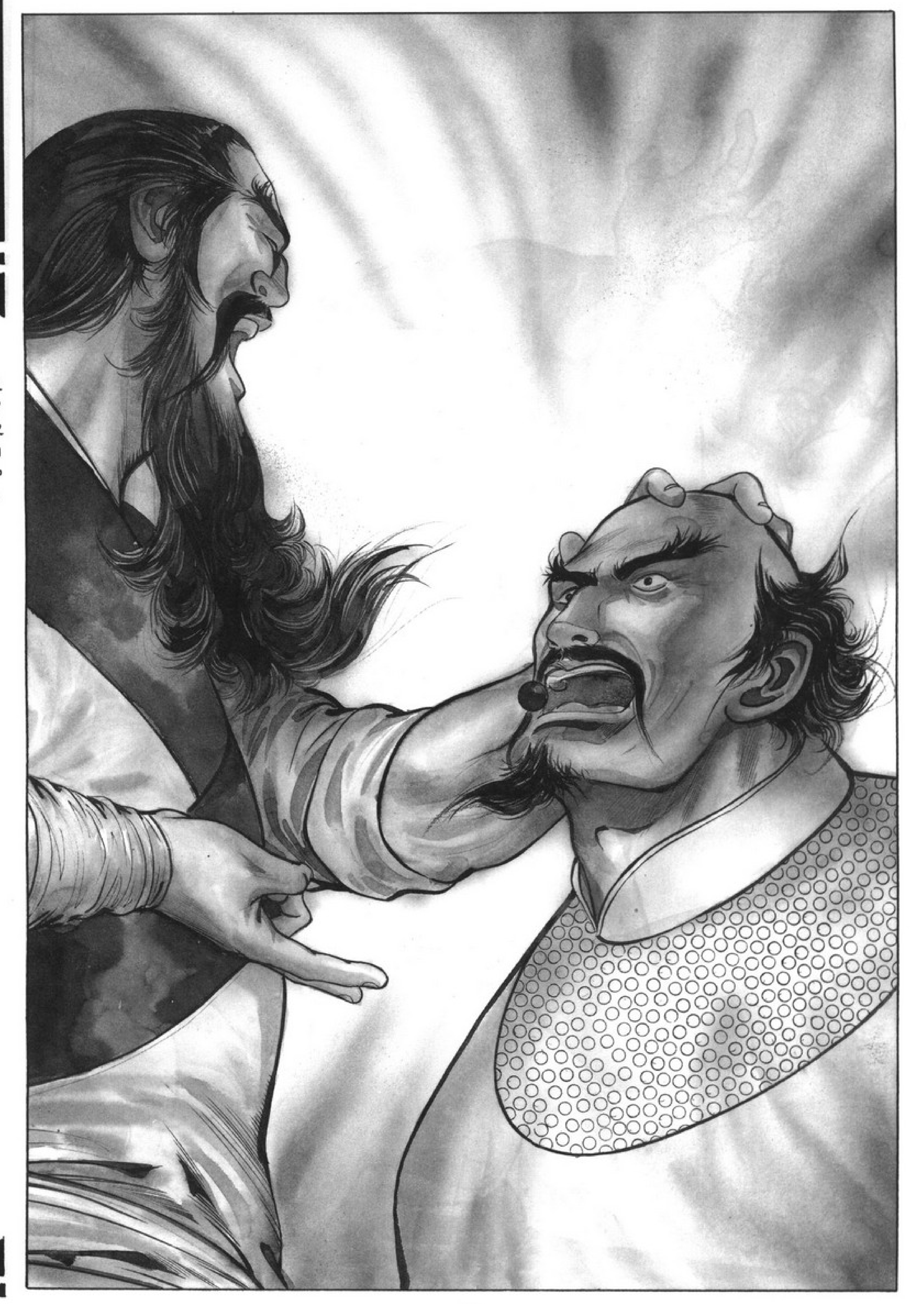
只見上官雲手中單刀翻飛，且戰且走，任我行好整以暇，步步進逼。





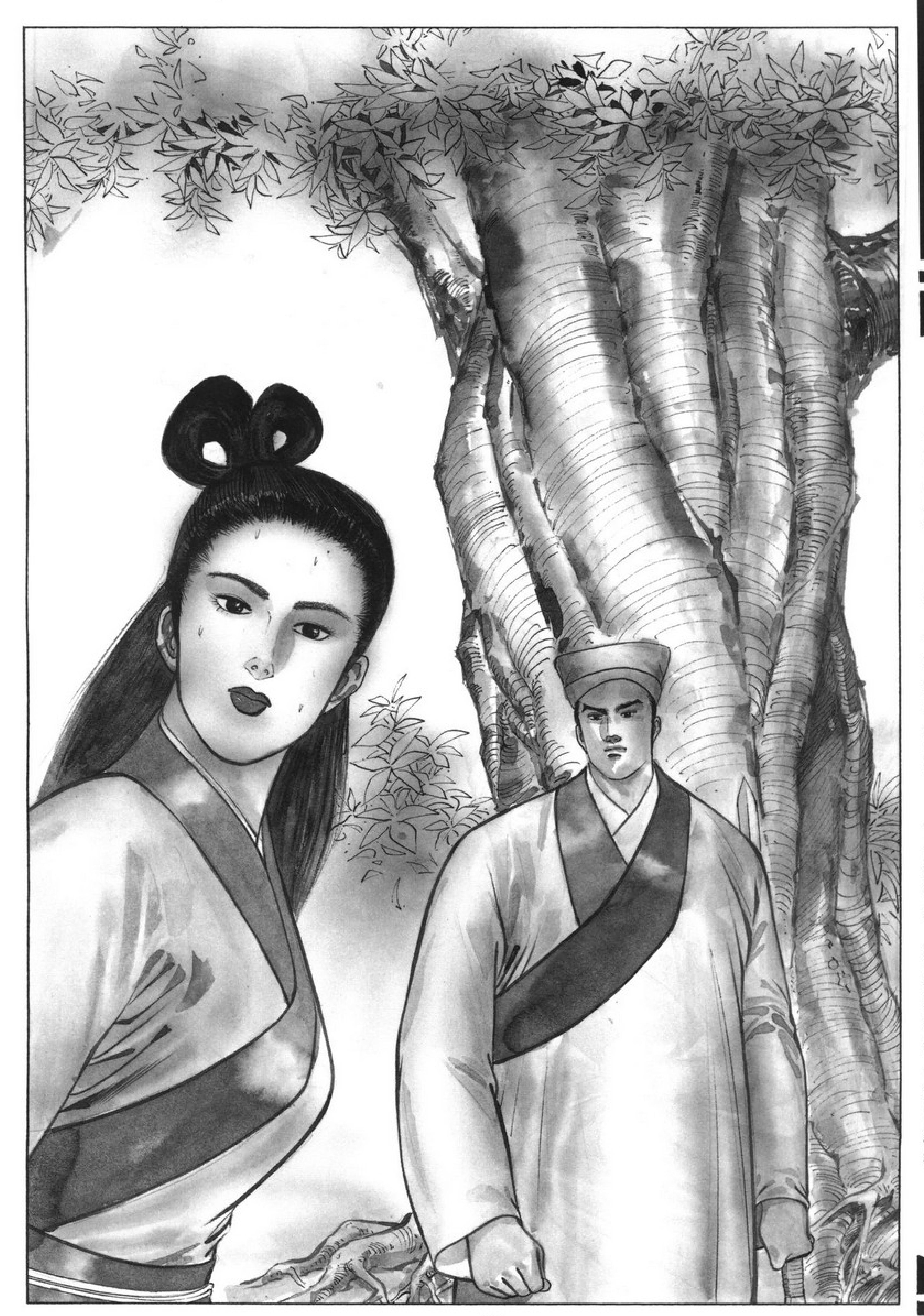
忽聽任我行大喝一聲：「撤！」上官雲單刀脫手，全身三十六處大穴盡被對方罩住。

好個任我行，右手展開吸星大法，挪出左手，一拍一送間，已將一顆血紅藥丸灌入上官雲口中。

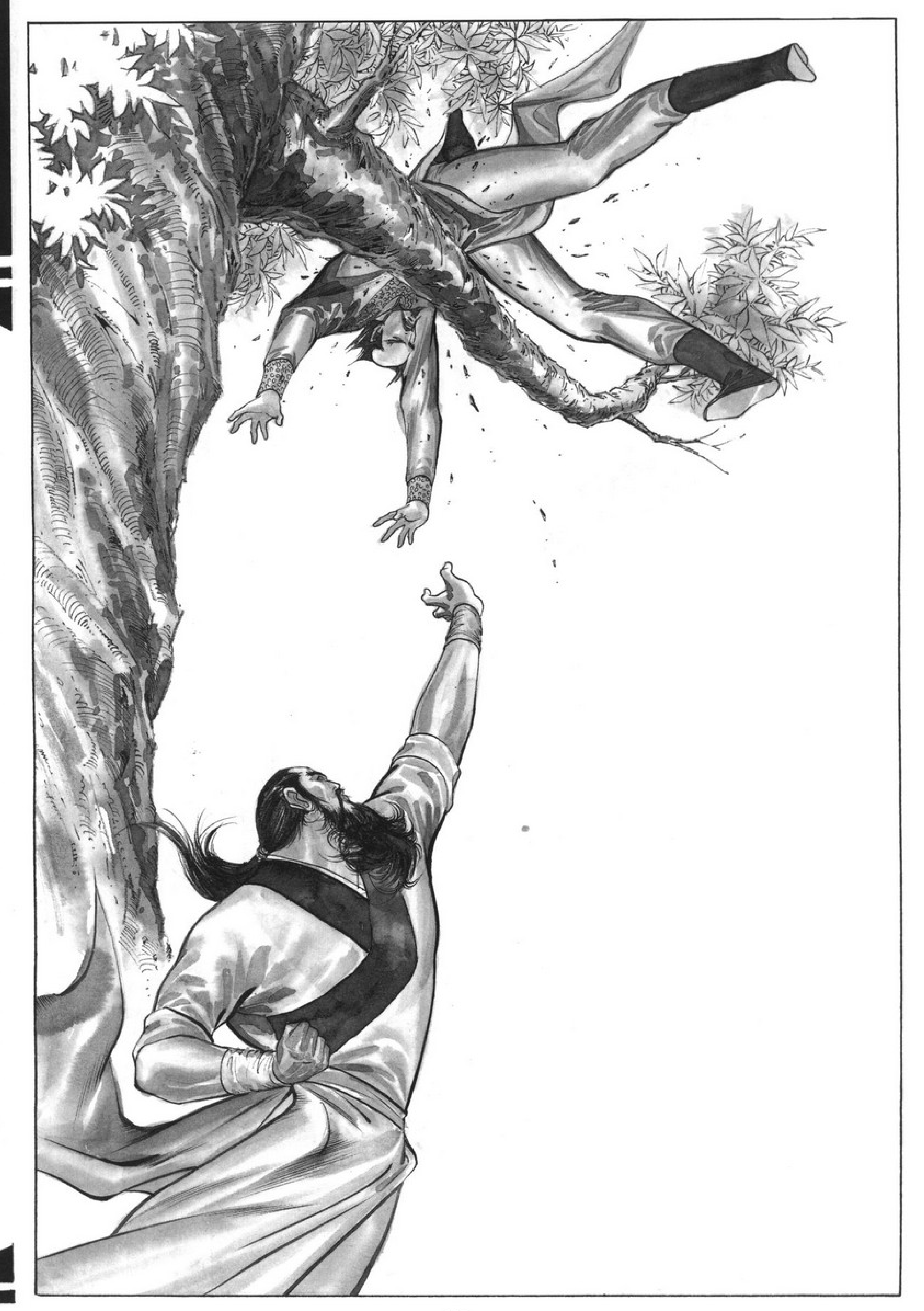


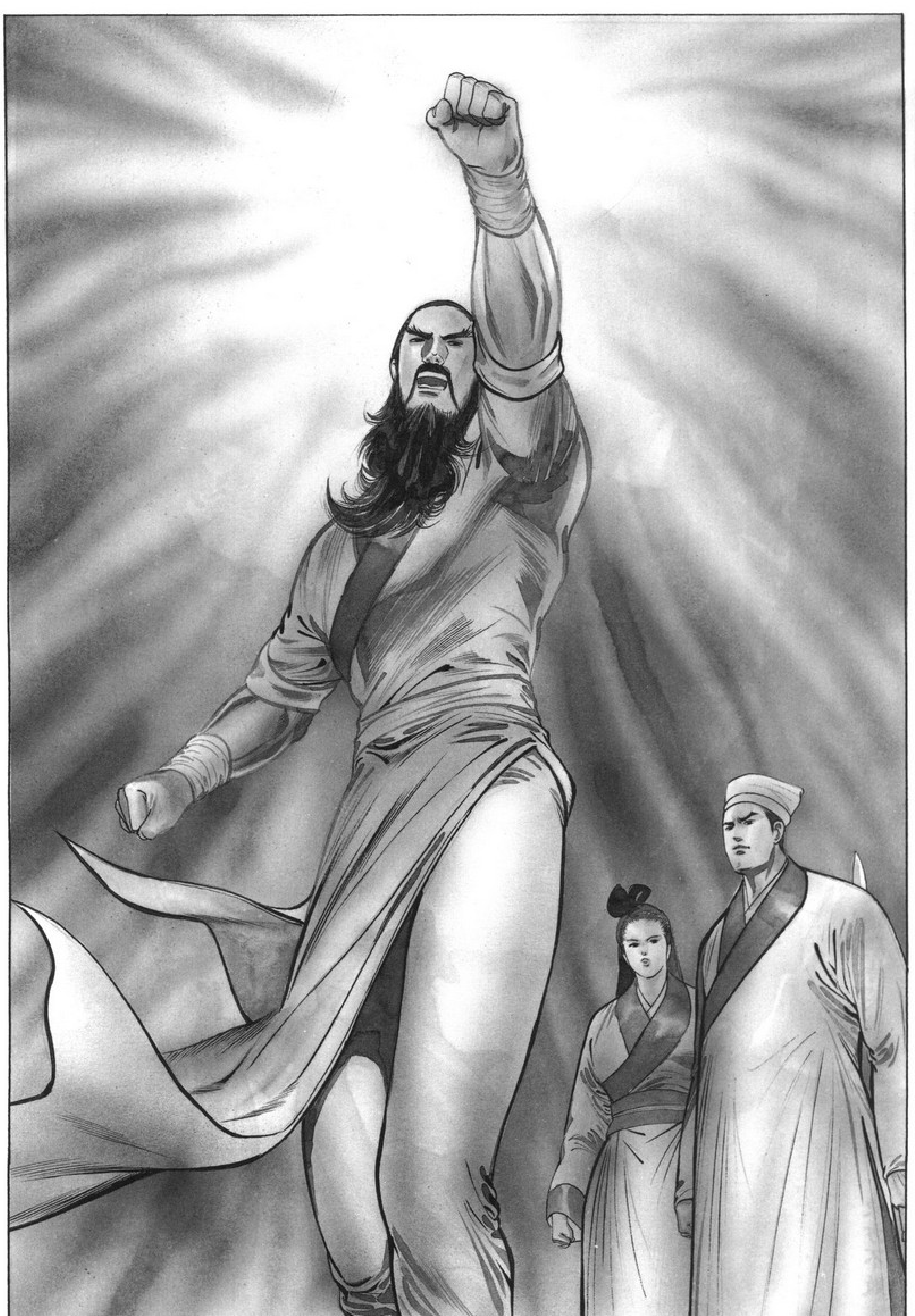
明平此時將神智瘋狂，全身潰爛而死。」

一旁的盈盈嘆了口氣：「那是本教至寶—三尸腦神丹，若未得施藥人親自解救，



突見任我行右掌微晃，上官雲壯碩的身子騰空飛起，懸於老樹之上，動也不動了。





任我行轉身凝望遠方，說道：「盈盈，你二人隨我攻上黑木崖，取那東方不敗的狗命。」

沖盈二人對望一眼，攜手走出。三人一前二後，朝著夕陽中的黑木崖，緩緩行去。

